Ausgabe 4 - Juni / Juli

ATARI inside

Deutschlands junge Fachzeitschrift für ATARI-/ TOS-Innovationen

4 6.80 DM
7.- Sfr. / 52.- Ös.
5.- US$ / 3.- £

Mit kostenloser Diskette für alle Abonnenten !!!

Software-Tool

- HDP - Stack: Festplattenkom - primierung der modernsten Art

Tips & Tricks

- HD-Disketten - Modul für 10 Mark selber gebaut

Computer-Lexikon

- Start des mehrteiligen Computer-Lexikons zum Heraustrennen

Midi-Musik

- Ein Rundgang über die Frankfurter Musikmesse
- Soundeditor für den Roland SC 55

Spiele-Spezial

- Einige der besten ST - Spiele im Überblick
- ETCS - Messebericht aus London: Was gabs von ATARI?

Titel: Marco Schmitz

MC STout, **die** Centronics - Karte für alle MagiCMac - User * neue CD - ROMs im Überblick * UVK - Viruskiller im Test

McSTout
eine Enthüllung

Technische Daten:

1xParallelport ST-kompatibel
1xserieller MODEM1-Port ST-kompatibel
Optional: 1xMIDI In/ Out/ Thru

Preise:

McSTout! (1xparallel, 1xseriell) DM 249.-*
Aufpreis 2-Tasten-Maus + Treiber DM 10.-*
Aufpreis MIDI In/Out/Thru DM 29.-*

Die Enthüllung

Das ist FitzPatrick.
Was er unter seinem MagiCMac trägt (die Schotten nennen es Kilt) konnten wir Ihnen bislang leider auch nicht sagen. Doch jetzt wissen wir die Antwort: McSTout!
McSTout! ist eine Steckkarte, die es in sich hat. Sie paßt genau zu dem LC-kompatiblen Prozessor-Direct-Slot (PDS) der Macintosh-Computer. Sie trägt nicht auf und kleidet ganz besonders die Modelle LCII, LCIII, LC 520, LC 475, Performa 460, Performa 475 und Performa 630 u.a.
Dem echten Highländer bietet McSTout! einen parallelen Druckerport, eine optionale MIDI-Schnittstelle, mit den Anschlüssen In, Out und Thru und als besonderes Accessoir eine serielle MODEM 1-Schnittstelle.
McSTout! ist von zeitloser Eleganz und paßt zu jeder Gelegenheit. Die drei Schnittstellen sind auf Hardwareebene ST-kompatibel. „Für Atari geschneiderte Software läuft problemlos", sagt FitzPatrick. Und schon jagt er seine Zwei-Tasten-Maus über das Schottenpad. Er lädt seine MIDI-Software mit dem echten Schottensound, denn jetzt kann FitzPatrick seinen Dudelsack endlich über den MIDI-Port tönen lassen.
Anschließend läßt er noch PDS-schnell seine EPROM-Programmiersoftware PINATUBO über den Druckerport laufen, denn mit McSTout! ist Geschwindigkeit etwas, woran selbst FitzPatrick nicht mehr sparen muß. „Mit meinem schnellen Drucker komme ich glatt auf bis zu vierfache TT-Geschwindigkeit - horridoo!"
Chic und sparsam findet FitzPatrick sein neues McSTout! So wie es Schotten mögen. McSTout! läuft unter seinem MagiCMac ab Version 1.0.3 und kann demnächst auch vom MacOS aus benutzt werden.
„Und jetzt kommt das Beste", meint FitzPatrick. „McSTout! ist lieferbar. Nicht irgendwann, nein, ab sofort! Das ist Schottenrecht". Das finden wir auch, FitzPatrick!

dataplay GmbH
Bundesallee 25
10717 Berlin
030-861 91 61

tritec
Rigaer Straße 2
10247 Berlin
030-589 19 28

Computer & Service
Reinke GmbH
Gutenbergstraße 2
24118 Kiel
Tel: 0431-570 03-0

Layout Service Kiel
Eckernförder Straße 83
24116 Kiel
Tel: 0431-180 966

Reitmaier Musikelektronik
Parkstraße 9
34317 Habichtswald
Tel: 05606-98 12

Pagedown
Hannoversche Straße 144
37077 Göttingen
Tel: 0551-372 603

Datentechnik Dickers
Wacholderweg 4
38159 Vechelde
Tel: 05302-56 92

Team Computer GmbH
Wilhelminenstraße 29
45881 Gelsenkirchen
Tel: 0209-420 11

Team Computer GmbH
Klettenberggürtel 5
50939 Köln
Tel: 0221-466 774

Catch Computer
Hirschgraben 27
52062 Aachen
Tel: 0241-406 513

mw electronic
Heisterbacherstraße 96
53639 Königswinter
Tel: 02223-1567

COMTEX Computersysteme
Rehlingstraße 7
79100 Freiburg
Tel: 0761-706 321

KGC-Studio
An den Hornwiesen 40
91054 Erlangen
Tel: 09131-502 991

EDV Dienstleistungen
Erlenstraße 73
CH-8805 Richterswil
Tel: 01-784 89 47



Tel: 030-623 82 92
Fax: 030-623 83 47

ATARI Inside bald mit CD-ROM?

Unsere Abonnenten werden es sicherlich schon am erhöhten Gewicht des Heftes bemerkt haben: Jedem Abonnenten-Exemplar liegt in dieser Ausgabe eine Diskette bei - kostenlos!

Wir haben uns mit Entwicklern und Softwarehäusern zusammengesetzt und uns überlegt, wie man einerseits die ATARI-Inside attraktiver gestalten könnte, andererseits aber auch neue Produkte schneller populär machen könnte.

Das Resultat unseres Brainstormings war, daß wir in Zukunft wohl des öfteren eine Software-Beilage für unsere Abonnenten haben werden. Da diese von den jeweiligen Produzenten finanziert wird, zahlen Sie keinen Pfennig darauf!

Da die Speicherkapazität einer Diskette aber recht begrenzt ist, haben wir uns überlegt, daß es doch interessanter sein könnte, der ATARI-Inside in regelmäßigen Abständen eine CD-ROM mit Produktinformationen und Testversionen neuster Entwicklungen beizulegen.

Die Meinungen hierüber sind jedoch gespalten, da wir nicht genau abschätzen können, wieviele ATARI-User tatsächlich ein CD-ROM-Laufwerk besitzen oder Zugang zu einem haben (z.B. mittels eines PCs).

Daher würden wir uns sehr freuen, wenn Sie zu diesem Thema schriftlich Stellung nehmen würden, so daß wir unsere Planungen konkretisieren können.

Bis dahin sind wir bemüht, Ihnen so oft wie möglich eine Abonnenten-Diskette mit interessanter Software zur Verfügung zu stellen.

Ihre Redaktion

P.S.

Wer noch kein Abonnent ist, der kann die diesmonatige Diskette zum Preis von 7.- DM beim Verlag nachbestellen. Die Anschrift erfahren Sie im Impressum dieser Ausgabe.

Inhalt

Aktuelles:

Aktuelles 6
Frankfurter Musikmesse '95 12
Spezial-Disk 22
Fried Bits-Meeting '95 60
ETCS-Messebericht 68
Vorschau 74

Software:

E-Copy 14
Roland SC-55 Sound-Library 18
UVK - Viruskiller 20
Informat 28
HDP Stack 30
Digital Tracker 34
Concordance - Bibelprogramm 37
Neue CD-ROMs 42
Protfolio Midi-Sequenzer & Masterkeyboard 57

Hardware:

MC-Stout 46

Grundlagen:

EDV-Lexikon zum Heraustrennen 53
DFÜ und Sprache 51
Das Arbeiten mit That's Write (2) 17
Dateiprobleme des Portfolio 47

Workshops & Bauanleitungen:

HD-Disketten--Modul für 10 Mark selbstgebaut! 25
SM 124 - Zusatzlüftung 33

Allgemeines:

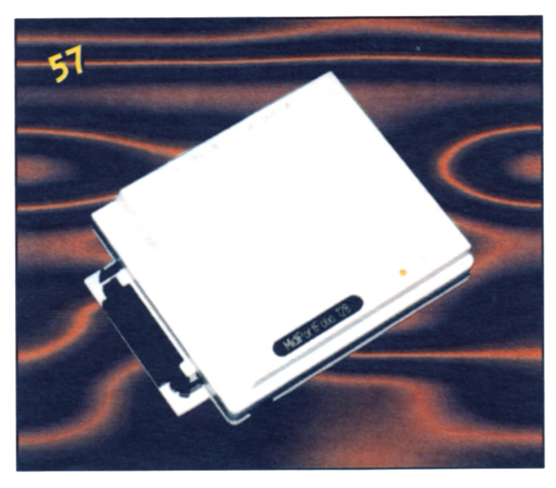
Kleinanzeigen 35
Abo- & Bestellcupons .... Mitte

Games Inside:

ST-Spiele-Spezial 64
Theme Park (Jag.) 72
Syndicate (Jag.) 72
TEAM (STE & Falcon) 66
Jaguar-Cheats 67

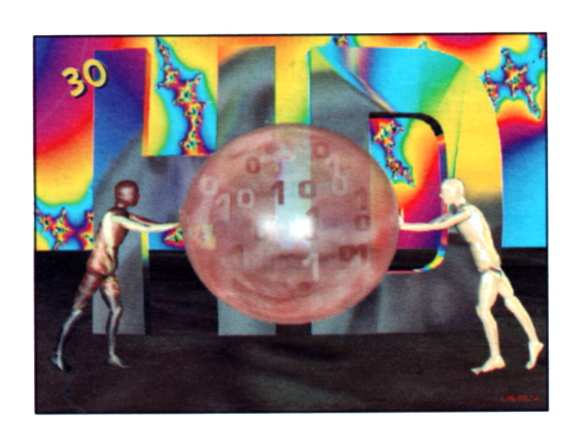
Rubriken:

Editorial 3
Leserbriefe 44
Kleinanzeigen 45
Impressum 74
Inserentenverzeichnis 74
Schlunzmän Cartoon 60



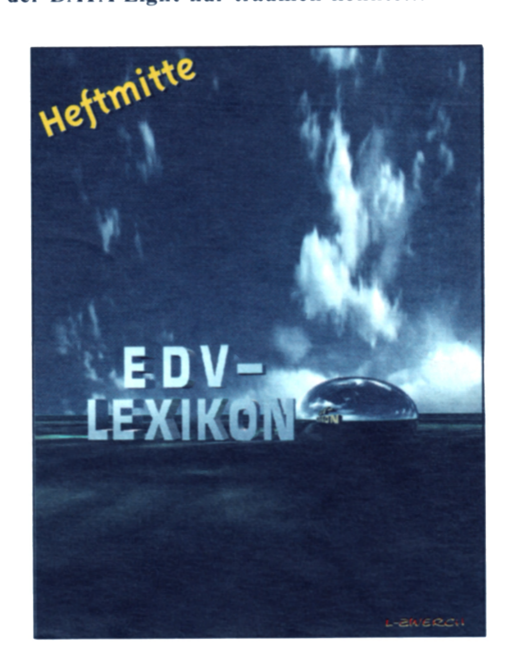
Portfolio-News:

Midi-Interface mit Masterkeyboard- und Soft-Sequenzer.



hdp Stack

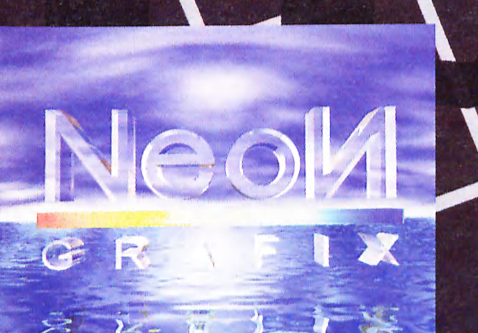
Der Festplattenverdoppler - aber mit einer Sicherheit, von der DATA-Light nur träumen konnte...



EDV-Lexikon

Endlich ein EDV-Lexikon für Einsteiger, das man heraustrennen und im DIN A-5 Ringbuch sammeln kann.

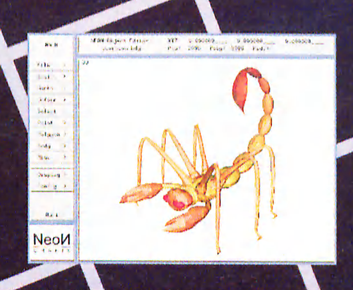
TEAM

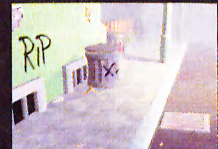


Komplettpaket zum kreativen Design

- Berechnung von räumlichen (3D) Graphiken und Animationen
- Professionelle Qualität – von Heimanwender bis Profi
- Scenery Editor mit 3D Echtzeit-Preview unterstützt TGA-Format (16 und 24 Bit)
- Demo Video mit ca. 20 Min Animation ab ProTOS lieferbar

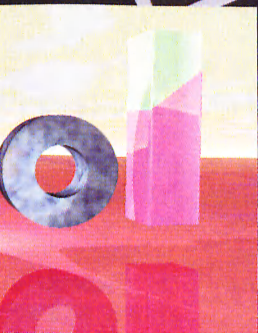
Neon 3D





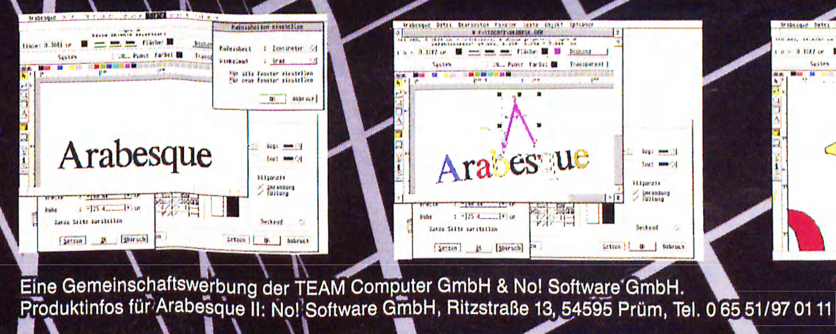


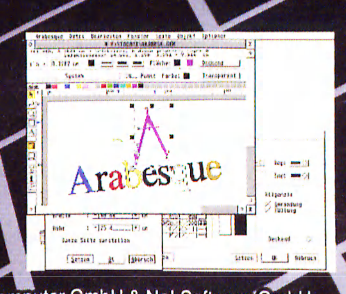



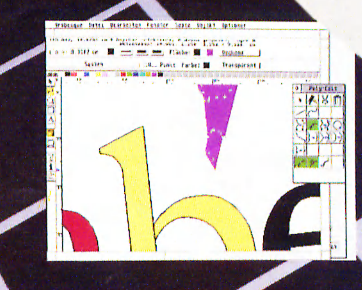
Arabesque II

Vektorgrafikprogramm

einfach, leistungsfähig, GEM konform.
1/1000 mm Genauigkeit · CMYK · mit Speedo GDOS, TrueType, Type 1 Fonts · 7 Dateiformate incl. CVG und EPS · läuft auf allen ST-Computern incl. Eagle und Medusa ab 2 MB + Festplatte







Eine Gemeinschaftswerbung der TEAM Computer GmbH & No! Software GmbH.
Produktinfos für Arabesque II: No! Software GmbH, Ritzstraße 13, 54595 Prüm, Tel. 0 65 51/97 01 11

Alle Produkte erhalten Sie in den TEAM Filialen:

Wilhelminenstraße 29,
45881 Gelsenkirchen, Tel. 02 09/4 20 11

Klettenberggürtel 5,
50939 Köln, Tel. 02 21/46 67 74

sowie bei Ihrem Atari Fachhändler

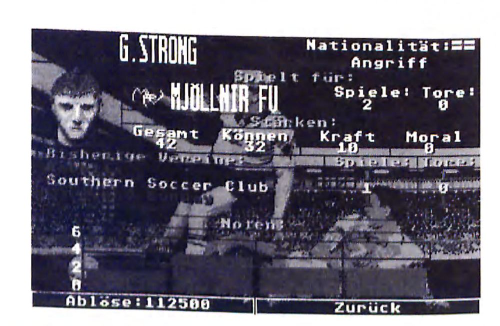
AKTUELLES

Neuer Scannertreiber von carasys

Der Scannertreiber "carascan 1.0" wird für alle SCSI (Flachbett-)scanner verwendbar sein, die nach dem TWAIN-Standard arbeiten. Dabei wird das Programm einen Prescan bieten, über das der zu scannende Bildausschnitt mittels aufziehbarer Fenster ausgewählt wird. Bei dem Scanvorgang können Bildhelligkeit, Kontrast und Auflösung eingestellt werden. Dabei werden prinzipiell alle vom Scanner angebotenen Auflösungen unterstützt. Eine Auflösungsinterpolation wird jedoch nicht unterstützt. Aufgrund des schnell anwachsenden Speicherpedarfs bei Scans und des rapide ansteigenden Zeitaufwandes beim Scannen, unterstützt "carascan 1.0" zunächst nur den SCSI-Bus des TT oder der MedusaT40. Derzeit werden aktiv Verhandlungen mit Scannerherstellern geführt, damit "carascan 1.0" in Zukunft in der "light-Version" jedem Scanner beiliegen kann. Damit dürften die für den PC-Markt sehr preiswert gewordenen Scanner nun auch für ATARI-Anwender erschwinglich geworden sein. Die Auslieferung des Programmes erfolgt ab dem Sommer 1995 - der Preis liegt unter 200.- DM.

Bezugsquelle:
carasys
F. Becker
Luisenstr. 1
74072 Heilbronn
Tel. 0131 - 89553

Spitzenreiter III nun lieferbar



Aus dem Hause "Solution Software" kommt die aktuelle Version III des Fußball-Managers "Spitzenreiter". Die neuste Version ist um eine Menge Funktionen erweitert worden. Hierzu gehören z.B.

2 x 72 Wappen, aller Spieler nun mit Gesichtern, bestchbare Schieds- und Linienrichter, 13 verschiednen Statistiken, 3 verschiedene Punktsysteme, 3 Gründe für eine Trainerentlassung, Europapokal- und Länderspiele.

Der Preis für Spitzenreiter III beträgt 39.- DM. Das Programm wird auf 2 Disketten inklusive gedruckter Anleitung ausgeliefert und kann sogar auf Festplatte installiert werden.

Bezugsquelle:
Solution Software
c/o Thorsten Butschke
Zamenhostr. 32
70197 Stuttgart

Neue Speicherkarte für den Portfolio

Ab sofort liefert die Firma Pagedown eine neue 128- KB Speicherkarte für den ATARI-Portfolio. Folgende Features zeichnen die Karte aus:

- Bündig mit dem Portfolio abschließend.
- Zwei konkav eingelötete, elsatische Hartmetallbleche.
- Mittels einer Führungsschiene problemloser Austausch der Batterien
- Hebelt man die Batterie zuerst zur Hälfte aus der Führung, kann man sie anschließend (bei eingesteckter Karte) herausziehen.

Diese Karte wird inklusive einer Anleitung ausgeliefert und kann auf 256- bzw. 384 KB aufgerüstet werden!
Der Preis für die 128 KB-Version beträgt 149.- DM

Bezugsquelle:
Pagedown
Hannoversche Str. 144
37077 Göttingen
Tel. 0551 - 37 81 49
FAX: dto.

News zur Grafikkarte Mega 4000/W32

MegaST-Besitzer, die ihre normale ST-Auflösung nicht mehr "sehen" können, sollten sich die neue Mega 4000/W32 einmal genauer anschauen.
Es handelt sich um eineET4000/W32-Grafikkarte. Als Treiber kommt NVDI ET4000 3.02 zum Einsatz und bringt neben dem schnellen Bildschirmaufbau auch eine direkte Speedo-Fontunterstützung. Es sind Auflösungen von z.B. 1024 x 768 Punkten bei 256 Farben und mehr als 70 Hz oder 640 x 480 Bildpunkte mit 256 Farben bei einer Frequenz von über 60 Hz möglich.

Der Preis für die Karte inklusive NVDI 3.02 beträgt 525.- DM, ohne Treibersoftware 395.-

Bezugsquelle:
MW electronic
Heisterbacher Str. 96
53639 Königswinter
Tel. 02223 - 1567
Fax: 02223 - 26982

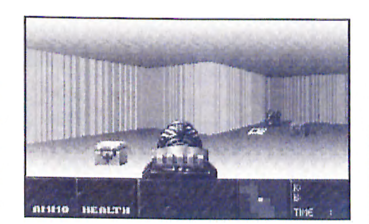
Substation- der STE-DOOM-Clone!!!

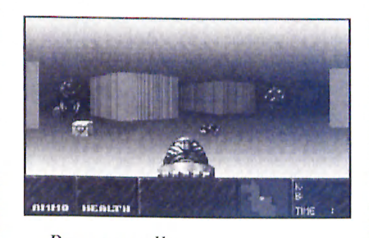
Das erfolgreiche Programmierer-Team "Unique-Developement" aus Schweden meldet sich zurück: Nachdem der Knüller "Obsession" europaweit wohl knapp 4000 mal verkauft worden ist, erwartet uns ein neuer STE- und Falcon-Knüller...

Das Action-Adventure spielt 2500 Meter unter dem Meer in einer Unterwasserstation, die zur Energiegewinnung dient. Als eines Tages der Kontakt zur Substation abbricht, wird ein Team beauftragt, herauszufinden, was passiert sein könnte...

Der Spieler bewegt sich in einer 3D-Welt wie bei Doom oder Alien Vs. Predator. Der Bildaufbau erfolgt mit 25 Bildern pro Sekunde, die Räume werden in Echtzeit mit Lichteffekten berechnet. Sensationell für ATARI-Spiele ist das neue DD-Soundsystem "Distance & Direction", welches beim Stereo-Betrieb eine genial plastisches Raumspektrum bietet.

Substation läuft auf allen STE und Falcon030, kann auch mit dem Jaguar-Joypad betrieben werden und unterstützt den 4-Spieler-Modus via. MIDI !!. Der Preis beträgt 69.- , ein Falcon-Update mit mehr Features ist in Arbeit.





Bezugsquelle:
Willi B. Werk
Osterfeuerbergstr. 38
28219 Bremen
Tel. 0421 - 3968620
FAX: 0421 - 3967221

Informative Modems

Die aus der Serie der "Onbit LED" stammenden Modems bieten dem Anwender über ein LED-Display nun viele Informationen. Neben den Standard-Informationen werden z.B. Informationen zum aktuellen Verbindungsstatus, die physikalische Übertragungsrate und Daten über die Fehlerkorrektur und die Datenkompression. Eine zusätzliche Gebührenimpulsanzeige hilft dem Anwender, die Telefonkosten zu berechnen. Bislang besteht die Serie aus folgenden Geräten: Onbit Voice 144 Plus für 698.- DM und Onbit 288 Fax Plus für 998.- DM.



Bezugsquelle:
Circle Point, Hilden
Tel. 02103 - 22061
Fax 02103 - 61870

Mustek Paragon 600/ 1200 für alle ATARI ST

Ab sofort liefert Hard- & Soft Computerzubehör GmbH die SCSI-Flachbettscanner "Mustek Paragon 600 bzw. 1200" anshlußfertig für alle ATARI-Computer aus. Der Scanner wird am TT bez. am Falcon mit der SCSI-Schnittstelle direkt verbunden. der Anschluß an den ATARI ST/ STE erfolgt mit den Link II- oder Vantage 1-Hostadaptern.

Leistungsdaten:

Die Auflösung des Paragon 600 beträgt 300 x 600 dpi, Paragon 1200 1200:600 x 1200 dpi - durch Interpolation maximal 2400 dpi). Auflösung uns Skalierung können per Software geregelt werden.

Der Mustek-Scanner ist aufgrund seiner verschiedenen Scannmodi in der Lage, **vier** verschiedene Bildformate einzulesen (s/w, Rastermodus, Graustufen oder farbig).

Die Software unterstützt o.g. Bildformate und bietet zudem eine Helligkeits- und Kontrastregelung. Das Vorscannen ist in 50 dpi möglich. Backtricking und verschiednene Scangeschwindigkeiten sind einstellbar. Zudem bietet die Software eine Gammakurven-Regelung zur Farbkorrektur, einen GDPS-Treiber und die Zusammenarbeit mit vielen Anwenderprogrammen (z.B. Calamus, Cranach Studio usw.).

Die Preise:
999.- anschlußfertig ST/STE
949.- anschlußfertig Falcon
929.- anschlußfertig TT

Bezugsquelle:
Hard- & Soft
Computerzubehör GmbH
Obere Münsterstr. 33-35
44575 Castrop-Rauxel
Tel. 02305 - 18014 - 16
Fax: 02305 - 32463

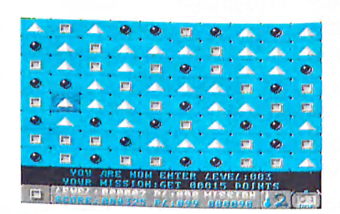


Trios - das schnelle Spiel !

Trios: Geschicklichkeitsspiel mit 100% Assembler Action, prächtiger Grafik und tollem Sound. Stossen Sie mit Ihrem Cursor gleichartige Steine aneinander, so daß die letzte Reihe frei bleibt. Achten Sie auf Funktionssteine wie: Steuerung umdrehen, kein Durchgang, Verlust eines Lebens, Weiterfahrt in Pfeilrichtung usw. Der hohe Schwirigeitsgrad sorgt für langanhaltende Spannung, insgesamt sind über 120 Levels zu meistern, darunter viele Extralevels. Damit man das Spiel trotzdem durchspielen kann, ist ein Passwortsystem integriert. So fällt es leichter, in die 2*100 Einträge unfassende Hiscore zu kommen.

Preis: 15,- DM

Lieferumfang: 1 Diskette mit 5 seitiger Anleitung. Systemvorraussetzungen: ATARI ST mit 1MB und Farbmonitor



Bezugsadresse:
Solution Software
c/o Thorsten Butschke
Zamenhofstr. 32
70197 Stuttgart
Tel. 0711/659535

Fargo PrimeraPro nun auch für ATARIs

CrazyBits präsentierte pünktlich zur ComBit in Kassel den neuen Fargo PrimeraPro. Dieser Drucker, der seit geraumer Zeit auch für PC und MAC erhältlich war, ist nun auch mit Calamus SL-Treiber lieferbar. Beliebige Dokumente können mit einer Auflösung von bis zu 600 dpi auf Papier, Folie oder T-Shirt-Transfer-Papier ausgegeben werden. Die hochwertigen Ausdrucke erreichen Fotoqualität mit 16.8 Mio. Farben. Neben den Farbsublimations-Drucken, die Proof-Qualität erreichen, können auch preiswertere Thermotransfer-Drucke mit dem gleichen Drucker ausgegeben werden.

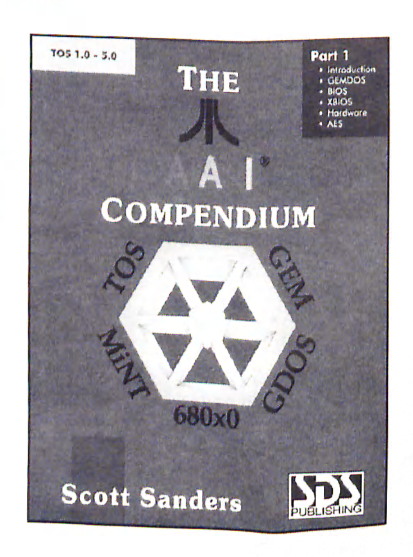
Wer sich ein umfassendes Bild von diesem Gerät machen möchte, der kann eine 8-seitige Broschüre bei CrazyBits zum Preis von 40.- DM anfordern. Der PrimeraPro ist nun für 4298.- DM, der "alte" Primera ist für 2198.- DM (beide inklusive Calamus SL-Treiber) erhältlich.

Bezugsquelle:
CrazyBits
Pintschstr. 6
10249 Berlin
Tel. 030 - 427 48 84
Fax: dto

ATARI Compendium in dneuer Auflage

Ab sofort ist das Atari-Compendium wieder lieferbar. Die neue Auflage der offiziellen Entwickler-Dokumentation umfaßt jetzt zwei Bände. Die ca. 900 Seiten umfassende englischsprachige Entwicklerdokumentation behandelt alle für den Programmierer und ambitionierten Anwender wichtigen Abschnitte des Atari-Betriebssystems. Das Compendium erklärt ds GEMDOS, BIOS, XBIOS, AES, VDI, Line-A und enthält eine detaillierte Beschreibung des Dektops, des XCONTROL sowie die GEM-Programmierrichtlinien. Berücksichtigung finden alle TOS-Versionen von 1.0 bis 4.0 sowie die geplante Version 5. Der Komplett-Preis für die neue Ausgabe in zwei Bänden beträgt DM 109.-

Bezugsquelle:
Softwareservice Seidel
Hafenstr. 16
24226 Heikendorf
Tel. 0431 - 56 37 62
Fax 0431 - 24 52 30



Speed Resolution Card Soft. Update

Die Treibersoftware zur Speed Resolution Card und zu verschiedenen Screenwonder-Produkten der Firma Hard- & Soft wurde vollständig überarbeitet. In der aktuellen Version 3.0 wurden folgende Features integriert:

- Bilschirmschoner mit der Möglichkeit die Systemperformance durch Abschalten der Videohardware im Schonzustand zu erhöhen
- Virtueller Bilschirm mit sanftem Scrolling
- im VGA-Betrieb kann auf 76 HZ umgeschaltet werden

Weiterhin wird erkannt, wenn einige Programme in eine andere Auflösung umschalten, wobei der externe Grafiktakt abgeschaltet wird und in die gewünschte Auflösung geschaltet wird.

Nach dem Verlassen des jeweiligen Programmes befindet man sich in der ursprünglichen Auflösung.

Das Programmpaket wurde um ein CPX-Modul ergänzt, das die komfortable Einstellung aller Optionen des Treibers ermöglicht und ebenfalls die Änderung des Beschleunigertaktes erlaubt.

Das Update kann gegen eine Gebühr von 35.- DM (Vorauskasse) ab sofort bestellt werden.

Bezugsquelle
Hard- & Soft
Computerzubehör GmbH
Obere Münsterstr. 33-35
44575 Castrop-Rauxel
Tel. 02305 - 18014-16
Fax: 02305 - 32463

Grafikkarten- & 68040-News

Nun können auch Mega STE- dun TT-User das NVDI auf der MegaVision laufen lassen.

Die MV300 ist eine interne VME-Bus-Karte mit immerhin 110 Pixeltakt. Durch einen neuen Treiber kann nun NVDI 3.02 eingebunden werden. Bei dieser Gelegenheit wurden auch direkt einige ärgerliche Fehler des alten Treibers beseitigt. Das Treiberupdate kostet 50.- / gemeinsam mit NVDI 165.- DM. Die Komplettlösung inklusive der MV300 beläuft sich über einen Preis von 640.-

68040 Prozessoren

Neu im Lieferumfang sind die Gebraucht-Prozessoren 68040. Dabei handelt es sich um die Vollversionen mit integrierter FPU, die besonders bei der Performa 475 und -630 gerne eingesetzt werden. Diese können mit kleinen Eingriffen mit der höheren Taktfrequenz betrieben werden, wobei die Umrüstung auf Wunsch auch direkt von MW electronic vorgenommen wird. So kostet z.B. der 68025RC25 in der 25MHz Version 295.- DM und in der 40 MHz-Version 520.- DM.

Bezugsquelle:
MW elevtronic
Heisterbacherstr. 96
53639 Königswinter
Tel. 02223 - 1567
Fax 02223 - 269 82



Aktuelles

Neue Monitorbrille

Virtual Vision ist eine Spezialbrille, die dem Anwender als Monitor dient. Bilder aus beliebigen Video- bzw. Bildquellen werden eingespeist und in die LCD's der Brille eingespielt. Dabei kann der Benutzer sowohl die Umwelt als auch das zugespielte Monitorbild sehen. In Vorbereitung ist eine Virtual-Vision-Brille mit VGA-Schnittstelle, so daß dieses Gerät auch für Falcon- und TT-Anwender bzw. STe-User mit Multiboard interessant wird. Laut Angaben der Herstellerfirma soll diese Brille effektiv die VGA-Auflösung realisieren können, so daß sich ein zu-



sätzlicher Monitor theoretisch erübrigt. Die Preise liegen bei etwa 1500.- DM.

Bezugsquelle:
Quadral, Hannover
Tel. 0511/ 79040
FAX 0511/ 753528

Neues ATARI-Magazin

Einen sagenhaften Verkaufsstart erwischte das brandneue, englischsprachige ATARI-Magazin "ATARI World". Mit einer Auflage von 38.000 Heften ist es wahrscheinlich schon jetzt das auflagenstärkste ATARI-Magazin Europas.

Auf gut 100 Seiten erhalten die Leser viele nützliche Hard- & Software-Tests, Einsteigerkurse für Neuanfänger und Tips für Profis.

Der Preis beträgt umgerechnet knapp 8.- DM. Wer Interesse an einer Leseprobe hat, der soll sich bitte direkt an den FALKE-Verlag wenden.



Vielleicht können wir einige Exemplare für Sie "aufrteiben".

"Shorties"

VHF-Computersysteme bieten jetzt ein schnelles Janus-Board mit 68020-Prozessor * Die Hermes Karte von R.O.M. verschiebt sich, weil die Anpassung seitens Application Systems ständig verschoben wird. Sobald ide Karte lieferbar ist, ist sie ab 198.- DM erhältlich. * Prof. Dr. Waltz hat einen Echtzeit-Notensatz für alle ARARI-Rechner entwickelt - Vorstellung in der kommenden Ausgabe.

Internationale Musikmesse 1995 in Frankfurt

Ein kleiner Rundgang

Computer werden schon seit langem auch dazu benutzt, Musik zu machen. Der Atari ST bot sich durch die eingebaute MIDI-Schnittstelle zur Ansteuerung der diversen MIDI-Geräte geradezu an. Ihm war dadurch im Musikbereich ein großer Erfolg beschert. Heute muß man auf der Suche nach TOS-Rechnern auf der Musikmesse fast aufgeben. Apple-Rechner und PC's haben die ehemalige Spitzenstellung von Atari übernommen. Im professionellen Studiobereich ist der Mac die erste Wahl, der durch die hohe Verbreitung in Amerika auch mit der passenden und verläßlichen Zusatzhardware aufwarten kann. Hier hat sich als De-Facto-Standard für Harddiskrecording das System PROTOOLS der Firma DIGIDESIGN durchgesetzt.
Im PC-Bereich gibt es zwar leistungsfähige Rechner, für die sich solch ein Standard aber noch nicht herausgebildet hat. Die meiste Soft- und Hardware zielt dann auch erstmal auf den gehobenen Heimmusiker, bei dem zumeist ein PC steht, der nun weiter genutzt werden soll. Hier ausgenommen sei vielleicht das Soundscape HD-Recording-System, welches auch den professionellen Anwender ansprechen will.

TOS-Rechner sind nur noch auf zwei Ständen gesichtet worden, zum einen bei C-LAB (vielen sicher noch bekannt als ehemalige Vertriebsfirma für den Notator/Creator) auf dem STEINBERG-Stand und bei SOUNDPOOL, die sich bisher durch Interfaces für den Falcon hervorgetan haben. Beide Firmen bieten einen für den Musikbereich optimierten Atari Falcon an, wobei hier C-LAB ein Stück weiter gegangen ist. C-LAB hat weltweit als einzige Firma von Atari die Rechte für die Herstellung und Modifikation der Falcon-Platinen sowie die Berechtigung, das TOS zu modifizieren, erhalten. Die Modifikationen am TOS sollen sich nach eigenen Aussagen zunächst nur auf Bugfixes beschränken. Allerdings möchte C-LAB das TOS des Falcon Mk2 nicht dahingehend ändern, daß er inkompatibel zum bestehenden Softwareangebot würde. In dem angebotenen C-LAB Falcon Mk2, wie er heißt, wurde die Audiosektion umfangreich überarbeitet, was sich nicht nur auf die Anpassung auf Linepegel-Signale beschränkte, sondern auch den Austausch mit hochwertigeren Bauteilen beinhaltet. So wurde der Original-DAC durch ein selektiertes Modell von Crystal ersetzt. Samplefrequenzen von 44,1 und 48 kHz sind jetzt ohne Zusatzhardware möglich. Desweiteren wird der Mk2 serienmäßig mit 14 MB RAM ausgeliefert und hat eine interne(!) 500 MB-SCSI2-Festplatte.



FALCON MK 2

Für die nahe Zukunft sind als serienmäßige Ausstattung eine größere Festplatte und ein digitales Audiointerface geplant, ohne daß sich am derzeitigen Preis des Gerätes von DM 4950.- etwas ändern wird. Optional soll es eine Ausstattung mit einem zweiten DSP geben sowie eine Variante im Rackformat.
Bei dem Falcon von SOUNDPOOL handelt es sich um einen Originalfalcon in einem 2 HE Rackgehäuse, bei dem leider Aussparungen für das FA8 aus gleichem Hause, welches acht Einzelausgänge zur Verfügung stellt, nicht vorgesehen sind. Wer die Einzelausgänge benutzen möchte, muß also wieder auf externe Verkabelung zurückgreifen. Der Anwender kann sich die Ausstattung des Geräts selbst konfigurieren, z.B. mit der neuen MO4 MIDI-Port-Erweite-

rung oder dem bekannten S/PDIF-Digitalinterface. Auf eine Modifikation der Audiosektion wurde verzichtet, da es mit diesem Interface möglich ist, die hochwertigeren Wandler eines DAT-Recorders zu nutzen. Lediglich die Ein- und Ausgänge der internen Wandler wurden mit 6,3mm Stereoklinken ausgestattet. Der gepufferte ROM-Port befindet sich auf der Frontseite, was zwar für Software-Keys günstig ist, aber das Anbringen von Erweiterungen wie dem Unitor oder Midex erschwert. Intern ist eine große IDE-Platte eingebaut, die laut SOUNDPOOL schneller sei, als eine vergleichbare SCSI-Platte. Für DM 4998.- ist ein Komplettpaket mit 4 MB RAM, 850 MB HD, 14" Super VGA Farbmonitor, dem MO4 und dem S/PDIF-Interface, einem Gehäuse für die Falcon-Tastatur, der Audiotracker- und der DataDAT DAT-Streamer-Software erhältlich.

SOUNDPOOL ist auch neben STEINBERG eine derjenigen Firmen, die Musiksoftware speziell für den Falcon anbietet. Da wäre z.B. der oben erwähnte AUDIOTRACKER, ein 8-Spu HD-Recording-Programm, die DataDat DAT-Streamersoftware, mit der Backups von HDs über das S/PDIF-Interface auf jeden DAT-Recorder gemacht werden können sowie eine Frequenzanalyse-Software. Neu ist der ZERO-X Sampleeditor, der umfangreiche und schnelle Werkzeuge zur Editierung und Konvertierung diverser Sampleformate zur Verfügung stellt (u.a. WAV, AVR etc.) und mit Samplern via MIDI und SCSI kommuniziert. Die Falconversion arbeitet mit DSP-Unterstützung und ist dementsprechend um einiges schneller. Dieses Programm ist nach eigener Erfahrung sehr empfehlenswert.

Von STEINBERG gibt es das bekannte CUBASE Audio Falcon mit bis zu 16 (komprimierten) Spuren und ab Herbst den Sampleeditor AVALON in der Version 3.0, ebenfalls mit DSP-Unterstützung.

Fazit:

Der Falcon ist für den Heimanwender und Profi immernoch die preisgünstigste und einfachste Möglichkeit, semi-professionelles Harddiskrecording zu betreiben. Die Entscheidung für die eine oder andere Variante ist nun jedem selbst überlassen. Der C-LAB Falcon Mk2 ist als Standalone-Gerät konzipiert, welches nicht auf externe Interfaces angewiesen ist, um gutklingende Ergebnisse zu erzielen (Cubase Audio ist vorinstalliert, aber nicht im Preis enthalten). Abzüge gibt es nur für das verwendete Originalgehäuse, dessen Tastatur bekannterweise nicht zu Begeisterungsstürmen hinreißt. Der Möglichkeit, einen Towerumbau machen zu lassen, stellt sich der Mk2 auch nicht entgegen. Die von SOUNDPOOL angebotenen Interfaces und Programme lassen sich natürlich auch mit dem Mk2 benutzen. Die SOUNDPOOL AUDIO WORKSTATION (so der Name) verläßt sich auf Zusatzhardware zur Erzielung professioneller Ergebnisse, die aber im Preis enthalten und im Gehäuse integriert ist. Der Kritikpunkt der Tastatur besteht hier zwar ebenfalls, es ist aber möglich, ein TT-Keyboard anzuschließen, eine PC-Tastatur wäre aber sicherlich noch besser.

Die Marktchancen der beiden Geräte lassen sich aufgrund des Rufes von Atari unter Computeranwendern schlecht abschätzen. Erfreulich ist jedoch auf jeden Fall, daß eine längerfristige Weiterentwicklung des Falcon und somit auch der dazugehörenden Spezialprogramme dadurch gesichert ist, daß die Fa. C-LAB die Rechte an der Modifizierung und somit auch Optimierung der Hard- und Software erworben hat.

Malte Krug



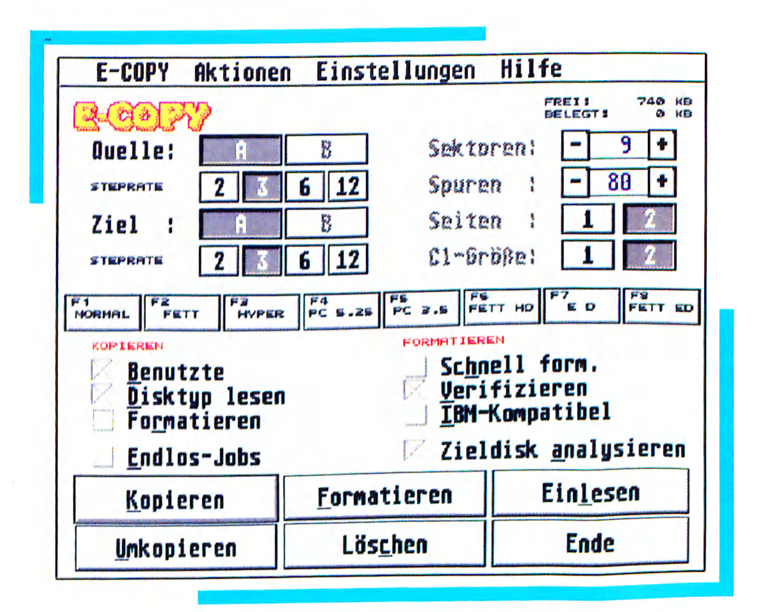
E-Copy 1.7x

Das bekannte Kopierprogramm E-Copy wird glücklicherweise regelmäßig weiterentwickelt. Daher hat sich seit der letzten Vorstellung in einer Fachzeitschrift vieles getan.

E-COPY Version 1.7

Seit Jahres gibt es für den ATARI ST die beiden bekannten Kopierprogramme "F-COPY" und "E-COPY", die sich eines hohen Beliebtheits- und Verbreitungsgrades erfreuen. E-Copy wird erfreulicherweise regelmäßig weiterentwickelt, so daß der Anwender beim Kauf eine gesicherte Investition tätigt.

Denkt man über den Kauf eines Disketten-Kopierprogrammes nach, wägt man mit Sicherheit zuvor ab, welche Funktionen ein solches Programm enthalten sollte. Es ist naheliegend, daß man mit einem solchen Programm in verschiednene Diskettenformaten kopieren- und formatieren können sollte. Wer aber die Funktionsvielfalt von E-Copy unter die Lupe nimmt, wird sich über die tatsächliche Anzahl von Features wundern.



Das Formatieren

Beim Formatieren gibt es bei E-Copy verschiedene Möglichkeiten. Wählen Sie die Option "Formatierung Test", so wird die Diskette nur dann formatiert, wenn E-Copy dies für nötig hält. Dies gibt Ihnen eine zusätzliche Sicherheit, wenn Sie nicht genau wissen, ob nun tatsächlich eine leere bzw. unformatierte Diskette im Laufwerk ist oder nicht. Desweiteren haben Sie die Möglichkeit, eine Schnellformatierung durchzuführen, die etwa die Hälfte der Zeit gegenüber eines Standardvorganges beansprucht. Diese Funktion kann aus technischen Gründen jedoch nur dann gewählt werden, wenn eine unformatierte Diskette bearbeitet werden soll. Schließlich können Sie beim (Um)Kopieren einer Diskette automatisch die Zieldiskette formatieren lassen, wodurch viel Zeit gespart werden kann. In der Praxis bedeutet dies, daß jeder Track einzeln formatiert und sofort beschrieben wird, anstatt beide Arbeitsvorgänge komplett nacheinander auszuführen. Erfreulicherweise kennt E-Copy nahezu alle bekannten Disketten- Formate. Direkt anwählbar sind:

- Normal (Standard TOS-Diskette mit 9 Sektoren, 80 Spuren und 2 Seiten)
- Fett, TOS-Format mit 10 Sektoren und 82 Spuren
- Hyper, TOS-Format mit 11 Sekto ren und 82 Spuren
- PC 5.25, PC-Format mit 15 Sekto ren, 80 Spuren und Clustergröße 1
- PC 3.5, Standard HD-PC-Format mit 18 Sektoren und 80 Spuren
- Fett HD, HD-Format mit 20 Sekto ren und 82 Spuren
- ED, für die Besitzer eines ED-Lauf werkes. 86 Sektoren bei 80 Spuren
- Fett ED, s.o., jedoch mit 40 Sekto ren und 82 Spuren

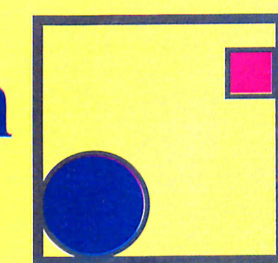
Wer jedoch individuelle Einstellungen benötigt, kann diese bis ins letzte Detail selbst konfigurieren.

Kopieren

Glücklicherweise geht E-Copy beim Kopieren einer Diskette so vor, daß zunächst soviele Daten eingelesen werden, wie es der Speicher des jeweiligen Rechners erlaubt, ganz egal, wieviele einzelne Dateien in welcher Reihenfolge auf der Diskette gespeichert sind. E-Copy hat außerdem eine eingebaute Verwaltung eines Virtuellen- Speichers, so daß größere Disketteninhalte beim Einlesen auch auf der Festplatte abgelagert werden. Dadurch wird beim Einlesen umfangreicher Datenmengen vermieden, daß die Quelldiskette mehrfach eingelegt werden muß. Eine nette Besonderheit ist, daß man die Daten

Das *neue* Hard & Soft Team

Jetzt geht´s erst richtig los!



Falcon Desktop System

Board: Atari Falcon 030, 4 MB Ram, DSP
Grafik: Grafikerweiterung 912*612 /70Hz, Grafiksoftware
Gehäuse: Desktop Gehäuse mit Tastaturinterface, LED Display, alle Anschlüsse herrausgeführt.
Tastatur: PC Tastatur Chicony
Festplatte: 540 MB AT-BUS, >14ms
Software: SCSI Tools, NVDI 3, Muli Tos
Lieferung: komplett eingebaut / installiert

Preis: ***2598,-***

Falcon Tower System

Board: Atari Falcon 030, 4 MB Ram, DSP
Grafik: Grafikerw. 1024*768-70 Hz, Grafiksoftware
Gehäuse: Big Tower, 200W-Netzteil, mit Tastaturinterface, alle Anschlüsse herrausgeführt (außer Rom-Port)
Tastatur: PC Tastatur Chicony
Festplatte: 270 MB Wechselplatte, Syquest incl. Medium
Software: SCSI Tools, NVDI 3, Muli Tos
Lieferung: komplett eingebaut / installiert

Preis: ***2998,-***

OptionenFalconsysteme

Monitor 15"	(38cm) Multiscan	*+599,-*
Monitor 17"	(43cm) Trinitron	*+1498,-*
16MB Ram	Ramcard incl. 16MB	*+898,-*
16MB+32MHz	Ramcard mit 32MHz öh16MB	*+948,-*
Dos Emulator	incl. Dos und Windows	*+398,-*
Aktivboxen	80 Watt	*+79,-*
CD-Rom	Toshiba 4 fach Speed	*a.Anfr.*
CD-Rom	Double Speed	*299,-*
40MHz Board	Speed Resolution Card	*+399,-*
Falcon Desktop in Towergehäuse		*+199,-*

16 - 40MHz für Falcon

Ein Falcon schneller als ein TT. In 6 Stufen auf Höchstgeschwindigkeit schaltar. Einen 2.Clock für den DSP Port -CD/DAT 44,1/ 48KHz. Grafikeigenschaften z.B.: 800*600 Pkt.in 256 Farben (68-70 Hz), 640*480 in TC (60 Hz) oder 1024*768 Pkt in 2/16 Far-ben (64-70Hz).

Speed Resolution Card ***398,-***

Grafikkarte STE/TT

Der eigene Graphikprozessor mit 1 MB oder 2 MB Videoram sorgt für einen blitzschnellen Bildschirmaufbau auch bei hohen Farbtiefen.64-Bit Power ermöglichen Auflösungen bis zu 1280*1024 in 256 Farben und 72Hz. Gerne senden wir Ihnen Infomaterial zu.

Grafikkarte ab ***699,-***

16MB Ram für Falcon

Unsere **PS2 Ramcard** können Sie im Falcon, den aktuellen Mac´s und PC Motherboards einsetzten. Für nur **50,-** Aufpreis erhalten Sie einen auf der Ramkarte integrierten 32 MHz Speeder.

PS2 Ramkarte Leerkarte, ohne Ram	*129,-*
PS2 Ramkarte mit 32MHZ Speeder Leerkarte.	*179,-*

Ramcard incl. 16MB Ram ***998,-***

SCSI Festplatten extern

Extrem kleine Bauweise mit den Leistungsdaten großer Systeme. Kein Lüfter in unseren Gehäusen notwendig. Daher extrem leises Arbeiten möglich. Herausgeführter SCSI Datenbus, ID Einstellung etc., interner SCSI Slot für verschiedene Datenkabel. Bei einem Systemwechsel wird nur das Datenkabel gewechselt. Incl. SCSI Tool´s Vollversion + Back UP Software.

Pro Slim Line 360MB Quantum, extern	*469,-*
Pro Slim Line 540MB Quantum, extern	*539,-*
Pro Slim Line 730MB Quantum, extern	*579,-*
Pro Slim Line 1080MB Conner, extern	*999,-*
Pro Slim Line 270MB Wechselplatte incl. 1 Medium	*829,-*
Pro Slim Line 270MB Wechselplatte incl. 3 Mediem	*1019,-*
Datenkabel zum Anschluß an	
ST- Modelle, Link II	*129,-*
Falcon, SCSI II	*49,-*
TT/Mac, 25pol. Sub D	*19,-*

SCSI CD Rom extern

Über 600 KB/s Datentransfer, 120ms Datenzugriff, motorgetriebene Schublade, Audio, Multisession, Photo CD. Montiert in einem äußerst kompaktem Gehäuse zu einem günstigen Preis. Durch die Wahl des Kabelsatzes entscheiden Sie, wo Sie es betreiben möchten (ST/STE/TT/Falcon.)
Incl. **CD Tools 2.x**

Pro Slim Line , 2 fach Speed, extern	*419,-*
Pro Slim Line , 4 fach Speed, extern	*a.Anfr.*
Pro Slim Line , 4,4 fach Speed, extern	*749,-*
Sony, 2 fach Speed, Chassis, SCSI	*319,-*
Toshiba, 4 fach Speed Chassis, SCSI	*a.Anfr.*
Toshiba, 4,4 fach Speed Chassis, SCSI	*569,-*
Datenkabel zum Anschluß an	
ST-Modelle, Link II	*129,-*
Falcon, SCSI II	*49,-*
TT/Mac, 25pol. Sub D	*19,-*

SCSI Festplatten intern

360 MB	Quantum, 11ms, 128KB-Cache			*329,-*
540 MB	Quantum, 11ms, 128KB-Cache			*389,-*
730 MB	Quantum, 11ms, 128KB-Cache			*439,-*
1080MB	Conner, 9ms, 512KB-Cache			*879,-*
270 MB	Syquest, Wechselpl., 14ms,			*579,-*
105 MB	Medium	*95,-*	**ab 5 Stück/Stück**	*90,-*
270 MB	Medium	*105,-*	**ab 5 Stück/Stück**	*100,-*

SCSI Tools / CD Tools

Der Standard unter den Festplatten bzw. CD ROM Treibern. TOP Testberichte, Brandneu **CD Tools 2.x** mit ATAPI. Nun können Sie auch die neuen CD ROM Laufwerke mit echter AT BUS Schnittstelle an der AT Bus Tos Card o. Falcon betreiben

SCSI + CD Tools, Bundle. ***149,-***

´Der´ SCSI Controller

In dem SCSI II Link steckt unser gesamtes mehrjähriges Know How (echter SCSI II Befehlsatz). Anschluß von bis zu 8 Geräten möglich. Lieferung incl. Festplattentreibersoftware SCSI Tools Junior/Vollversion.

Link II, Hostadapter im Kabel incl. SCSI Tools 6.x	*149.-*
Vantage Micro, für Mega ST incl. SCSI Tools jun.	*149,-*
Vantage I, DMA IN/Out incl. SCSI Tools	*169,-*

AT-BUS TOS Card

Rüsten Sie Ihren Atari ST mit dem Betriebssystem Tos 2.06 auf oder erweitern Sie Ihren Computer um eine AT BUS Schnittstelle zum Anschluß von Festplatten und CD Rom´s.

TOS Card 2.06 Leerkarte ohne Tos	*79,-*
TOS Card 2.06 incl.Tos 2.06	*149,-*
AT-Bus TOS Card 2.06 Leerkarte ohne Tos	*109,-*
AT-Bus TOS Card 2.06 incl.Tos **2.06**	*179,-*

Towergehäuse Atari ST

Mit leistungsstarkem 200W-Netzteil. Lötfreier einfacher Umbau, Alle Anschlüsse außer Rom Port (Zubehör) herausgeführt. Es kann auch eine PC Tastatur (Zubehör) angeschlossen werden. Wir beraten Sie gerne.

Big Tower für Falcon 030	*298,-*
Big Tower für 1040ST/STE	*298,-*
Big Tower für TT/Mega STE	*349,-*

Flachbett-Farbscanner

Den meisten Computern fehlt was, um effektiv arbeiten zu können: ein Scanner. Mit ihnen können Sie im Nu alle Daten in Ihren Computer einlesen und weiterverarbeiten. Von Texten über Grafiken bis hin zu Fotos. Die Scanner unterscheiden zwischen 16 Millionen Farben und 256 Graustufen, und das bei einer Ausgabeauflösung von 600 dpi. Worauf es beim Scannen aber vor allem ankommt, ist die richtige Software. Darum haben wir für Sie ein Scanner-Paket bestehend aus Scanner plus Software geschnürt, welches direkt an Atari TT-und Atari Falcon 030 Computern betrieben werden kann.

Flachbettscanner incl. Software ***1398.-***

SW Monitor GS 148

Monitor GS 148 14" (ca.35cm) SW/Graustufenmonitor. Her-vorragende Bildqualität, maximale Auflösung 1024 * 768 Punkte.Der Monitor kann am ST/STE/TT, Falcon und PC betrieben werden. TOP Testbericht in der ST Computer.
Hier lohnt sich der Einbau einer Grafikerweiterung in Ihrem Rechner. Lassen Sie sich von uns beraten.

Auto Switch Overscan, Grafikerweiterung für ST-Modelle (nicht für STE)	*129,-*
GS 148 mit Tonteil	*349,-*

GS 148 ***298,-***

...Neuheit...Neuheit...

Vernetzen Sie zwei Atari Computer miteinander über den Rom-Port. Natürlich bleibt der Rom Port- Datenbus durchgeführt. Somit können Scanner , Dongles oder Key´s weiter angeschlossen werden.
Hohe Übertragungsraten sind möglich. Lesen Sie bitte den Testbericht oder rufen Sie uns an.

MidiCom, Rom-Port Hardware ***198,-***

MidiCom, Software 3.x ***98,-***

256Graustufen Hand-scanner

Steigen Sie ein in die Welt der elektronischen Bildverarbeitung und werten Sie Ihre Dokumente mit aussagekräftigen Grafiken auf. Mit dem 256GS Handyscanner erzielen Sie Scans in echter Bildqualität. Lieferung incl. Bildverarbeitungssoftware, GDPS Treiber,Scaninterface und Dokumentation.

256 GS Handyscanner ***249,-***

14400 Baud Fax-modem

Externes Faxmodem mit BZT Zulassung. Einfacher Anschluß an den Computer. TOP Qualitlit Incl. Gutschein für BTX-
Antrag , Netzteil, TAE-Kabel und RS232 Kabel.

Telefax-BTX-Softwarebundle *89,-*

Preis: ***199,-***

Last minute....................

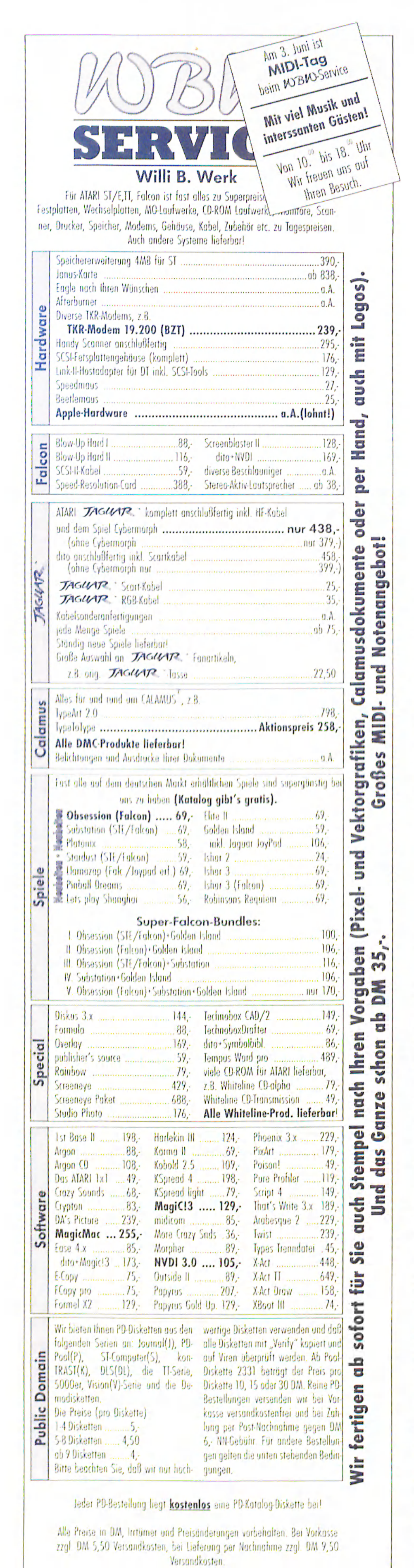
MS Dos Emulatoren für Atari Computer

Falcon Speed, Atari Falcon 030 ***299,-***

AT-SpeedC16, Atari ST Modelle ***189,-***

Wichtige Information! Lieferung nur solange Vorrat. Irrtümer, Druckfehler, technische sowie Preisänderungen vorbehalten. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen.

Hard & Soft Computerzubehör GmbH Obere Münsterstr. 33-35 44575 Castrop-Rauxel **02305/18014 - 16**



Individuelle Einstellungen der Floppyparameter für das Formatieren einer Diskette können sehr präzise vorgenommen werden.

einer kompletten Diskette so auf die Festplatte speicher kann, daß sie automatisch gelesen und auf anderen Disketten gespeichert werden können. Dies bedeutet eine enorme Zeitersparnis beim Einlesen der zu kopierenden Daten. Durch eine Endlos-Job-Funktion können Disketten bzw. deren Inhalte, nach einmaligen Einlesen auch mehrfach geschrieben werden. Dies ist besonders dann sinnvoll, wenn man eine Diskette in größeren Stückzahlen reproduzieren möchte.

Zusätzliche Features

Einige Besonderheiten sollen im Folgenden kurz vorgestellt werden: -E-Copy ermöglicht es, schnelle Disketten zu erstellen, indem man eine entsprechende Wahl von Interleave und Spiralisierung trifft. Dies bedeutet, daß diese mit E-Copy aufgenommene Diskette in Zukunft stets mit nahezu doppelter Geschwindigkeit gelesen werden kann. -Disketten können auf ein anderes Format umkopiert werden. Angenommen, sie wollen den Inhalt einer nur zur Hälfte beschriebenen HD-Diskette auf eine DD-Diskette kopieren, so können Sie dies durch eine Spezialeinstellung erreichen. Ansonsten erkennt E-Copy das Diskettenformat beim Lesen einer Diskette und verwendet dieses auch beim Schreiben. -E-Copy läuft auch als Accessory oder Applikation. D.h., daß Sie E-Copy im Accessory-Betrieb auch dann laufen lassen können, wenn Sie gerade in einem anderen Programm arbeiten und dieses nicht verlassen möchten. -Integrierte Virenerkennung. Durch eine integrierte und im Laufe der Zeit auch optimierte Virenerkennung ermöglicht E-Copy den Schutz vor möglichen Viren.

Wichtige Neuerungen

-Die Routinen wurden insofern optimiert, als das Laufwerkszugriffe nur noch über das Betriebssystem erfolgen, so daß E-Copy nun auch auf völlig anderer Hardware wie z.B. dem Janus-Board laufen. -E-Copy kann ab sofort nur noch mit einem Install-Programm und einem dazugehörenden Code installiert werden, damit sich die Vertreiber ein wenig besser gegen Raubkopien schützen können. -Das TT-Fastram wird ähnlich wie eine Festplatte zum Auslagern von Daten verwendet.

Fazit

E-Copy ist meines Erachtens nach das wohl beste Kopierprogramm für alle ATARI ST(E), TT und Falcon. Erfreulicherweise läuft es ab TOS 1.0, also auch auf den ältesten STs (auch ohne Festplatte). Im Farbmodus kommt der Anwender zudem in den Genuß von 3D-Buttons. In Punkto Komfort und Bedienbarkeit werden dem User keine Wünsche mehr offen gelassen. Ein wenig schade ist die Tatsache, daß man im ".PRG"-Betrieb von E-Copy nicht mehr auf Accessories zurückgreifen kann.

Bezugsquelle:
mw-electronic
Heisterbacher Str. 96
53639 Königswinter
Tel. 02223 - 1567
FAX 02223 - 26982

Tips für das Arbeiten mit That's Write

Teil 2

Im zweiten Teil der Tips und Tricks werden wir uns nicht nur mit dem Programm beschäftigen, sondern gehen auch auf die Zusammenarbeit von That's Write und SpeedoGDOS 5.0 ein.

Die Schriften, die bei Speedo GDOS mitgeliefert werden, sind auf jeden Fall für Arbeit und Druck besser zu gebrauchen, als die TrueType-Fonts mit der sehr komplizierten und undurchsichtigen Cache-Wert-Einstellung.

Dieser Artikel bezieht sich auf die Version 4.08 der Textverarbeitung, inzwischen gibt es bereits die Version 4.09. Um den Artikel „Layout-Anwendungen" aus der letzten Ausgabe der Atari Inside zu vervollständigen, soll hier noch eine wichtige Funktion angesprochen werden, die für umfangreichere Textarbeiten wichtig ist. Die Gliederungsfunktion Gerade bei Fach- oder Hausarbeiten ist die Gliederungsfunktion von besonderer Bedeutung. Wie schon bei den Layout-Anwendungen angesprochen, kann durch richtiges Layouten eine Gliederung erstellt und somit wiederum Zeit gespart werden. Bei Fach- und Hausarbeiten werden oft sehr große Forderungen an die Form und Struktur der Textarbeit gestellt. Wird die Option „Text zuklappen" verwendet (Control LZ), können die einzelnen Kapitel oder Unterkapitel einfach miteinander vertauscht werden (Control T+ oder T-). In den Text einbezogene Grafiken werden bei dieser Funktion leider nicht mit eingeklappt, sie erscheinen unter der Überschrift und müssen beim Vertauschen beachtet werden. Diese Funktion gibt dem Anwender die Möglichkeit, nach dem Erstellen des Textes große Teile in übersichtlicher Form zu betrachten und in ihrer Struktur zu korrigieren, ohne große Textteile markieren und kopieren zu müssen. Einmal strukturiert können die Kapitel in einem Inhaltsverzeichnis am Ende des Textes zusammengefaßt werden.

Der Makro-Editor

Eine wesentliche Arbeitserleichterung ist es, wenn der Makro-Editor auf die jeweiligen Bedürfnisse angepaßt wird. Um an die Layout-Anwendungen anzuschließen, zeigen wir ein Makro, mit dem sie per Knopfdruck die Liste der Zitate erhalten, die sie in ihrem Text angeführt haben. Voraussetzung ist, daß sie sich an eine einheitliche Form des Zitierens halten. Wir gehen davon aus, daß die Zitate mit einer in Klammern gesetzten Erklärung versehen werden, und daß innerhalb der Klammern kein Leerzeichen gesetzt wird. Die Makro-Definition wird mit den Tasten Shift & ESC aufgerufen und im Step by Step - Verfahren aufgezeichnet. Geben sie die Taste ein, mit der das Makro ausgelöst werden soll. Klicken sie die Funktion „suchen und ersetzen" im Menü „suchen" an. Tippen sie auf die geöffnete Klammer " („, da die Zitate im Text direkt hinter den geöffneten Klammern stehen sollten. und bestätigen sie die Klammer mit OK. Mit einem Doppelklick auf das Wort hinter der Klammer markiert das ganze Wort. Rufen sie eine neue Seite auf, und ä hlen sie unter dem Menüpunkt „Block" die Funktion „Block kopieren" an. Damit die Liste der Zitate untereinander geschrieben wird, muß ein Return die Zeile abschließen. Kehren sie in den normalen Text zurück, und rufen sie nochmals das gleiche Makro mit „ESC & selbstbelegter Makro-Taste" auf. Schließen und beenden sie nun das Makro und speichern es ab. Dies soll nur ein Beispiel für die Möglichkeiten sein, die ihnen der Makro- Editor bietet. Versuchen sie selbst Makros zu entwerfen oder unseres weiterzuentwickeln und erleichtern sie sich dadurch die Arbeit am Text. Speedo GDOS 5.0 Speedo GDOS wird nicht gebraucht, um die Type 1 oder TrueType - Fonts zu verwenden, aber der größte Vorteil, den Speedo dem „normalen" Anwender bietet, ist sicherlich die Möglichkeit, das Vektorgrafikformat „Metafile" im Text zu verwenden. Grafische Bildelemente, die sie beispielsweise mit Calamus erstellt haben und in das Metafile-Format exportiert haben, können nur bei installiertem Speedo genutzt werden. Der Vorteil liegt eindeutig darin, daß die Grafik im Text weniger Speicher verbraucht und schneller dargestellt werden kann. Wer also viele Illustrationen im Text verwendet, kommt um Speedo GDOS 5.0 nicht herum. Bei der Verwendung von TOS 2.06 kam es zu Abstürzen vor der Darstellung. Ein Lösungsweg ist, laut Compo-Hotline, daß gewährleistet sein muß, daß sich die „memory.sys" von Thatœs Write 4 und die „meta.sys" von SpeedoGDOS im „gem.sys" Ordner befinden. In der „assign.sys" muß sichergestellt sein, daß Einträge auf bestimmten „Lines" enthalten sind. Sie können durch einen Doppelklick feststellen, ob darin die Datei „meta.sys" einen Eintrag auf Line 31 hat, und ob die „memory.sys" von That's Write einen Eintrag auf Line 61 hat. Das „meta.sys" - File muß notfalls neu initialisiert werden.

Fazit

Mit That's Write 4 besitzt man mit Sicherheit ein sehr fähiges Programm, dessen Handhabung leider nicht unproblematisch ist. Es ist zu knapp, die Hotline kann, trotz kompetenter Leute, nicht immer sofort auf spezielle Probleme eingehen. So bleibt nur das Ausprobieren, was in der Textarbeit sehr störend sein kann.

Leon Steffen
Frank v. Häfen



Roland SC 55 Soundverwaltung mit dem ATARI ST

Der Soundexpander Roland SC-55 Sound Canvas ist einer der weitverbreitesten Expander in Europa.

Die Abmessung des Soundexpanders setzen der Bedienungbarkeit Grenzen, denn die Komplexität des Gerätes ist durch die kleinen Taster nur schwer zu erfassen, so daß eine Editorsoftware fast schon selbstverständlich wird.

Um ihn konsequent nutzen zu können, bietet die Firma Käng-Kong Productions einen Editor und Manager für dieses Gerät an, der sich durch den modularen Aufbau und die grafische Benutzeroberfläche auszeichnet. Der Soundmaster unterstützt auch die "non-registered Parameter", die am Canvas nicht direkt editiert werden können. Im Lieferumfang enthalten sind außerdem noch 128 Qualitätssounds und Songs.

Installation & Hardware-Vorraussetzungen

Der Soundmaster arbeitet auf allen Atari-Rechnern der ST- / TT-Reihe und dem Falcon. Die Vorrausetzungen sind mindestens 1 MB Ram und ein monochromer Monitor. Er kann von Diskette oder Festplatte betrieben werden, wobei die Installation auf Festplatte, durch Kopieren der Dateien in einen speziellen Ordner, denkbar einfach ist. Auf einen Kopierschutz wurde verzichtet.

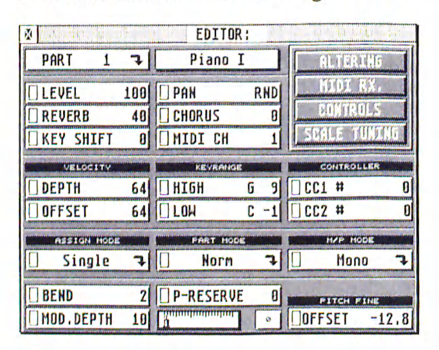
Das modulare Konzept

Alle Fenster lassen sich per gedrückter Maustaste frei auf dem Bildschirm bewegen. Die Eingaben sind fast ausschließlich mausorientiert. Die GEM-Oberfläche gewährleistet eine Unabhängigkeit der Bildschirmgröße und unterstützt auch Großbildschirme, wie zum Beispiel den Atari SM 194.

Das grafische Konzept, das schon von Cubase her bekannt ist, erlaubt es ihnen, sich den Bildschirm selbst zu gestalten. Aber auch der Bildschirmhintergrund und die Mausparameter lassen sich entsprechend eigener Wünsche verändern. Der Vorteil der Funktions-Fenster ist, daß sie sich einem Parameterbereich gezielt widmen können.

Der Editor

Das Programm verwaltet die Patch-, Drum- und Konfigurations- Einstellungen getrennt. Ein zentraler Slider (Schieberegler) bildet die Schnittstelle zum Datenaustausch des Programms.



Die Effekt-Macros

Bei der Editierung der Effektsektion bietet das Programm eine Zusammenfassung der Effekt-Parameter in einem Makro-Fenster. Der Chorus- oder der Reverb-Effekt können durch spezielle Makro-Dialogboxen voreingestellt werden. Ihre Einstellungen können als Makro abgespeichert (save as macro) und später wieder aufgerufen werden (get macro).

Die Controller

Im Controller-Fenster sind die unterschiedlichen Control-Parameter zusammengefaßt.

CONTROLLER
PITCH CTRL 0
TVF CUTOFF CTRL -9600
AMPLITUDE CTRL -100.0
MOD BEND CAf
PAf CC1 CC2
LFO1 RATE CTRL -10.0
LFO2 RATE CTRL -10.0
LFO1 PITCH DEPTH 0
LFO2 PITCH DEPTH 0
LFO1 TVF DEPTH 0
LFO2 TVF DEPTH 0
LFO1 TVA DEPTH 0
LFO2 TVA DEPTH 0

Mit sechs verschiedenen Schaltern wechseln sie zwischen den Modulationsmöglichkeiten, so daß sie für jede Modulation auf die zugehörigen Control-Parameter zurückgreifen können.

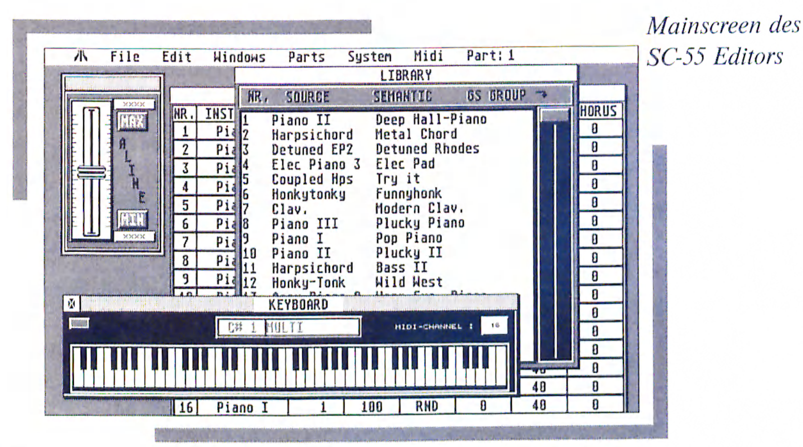
Die Library

Mit der Library verfügt man über ein Werkzeug, daß ihnen bei der Verwaltung der Parts oder Teilen der Parts hilft. Durch das Anklicken des Menüpunktes "GS-Group" werden die einkopierten Parts automatisch nach einer ausgewählten Gruppe sortiert. Alle Parts, die von ihnen verändert wurden, können durch das Copy-Fenster in die Library kopiert und den entsprechenden Semantics zugeordnet werden.

Tips zum Umgang mit dem Soundmaster

Damit sie nach dem Programmstart nicht zu viele Fenster schließen müssen, die sie zu Beginn nicht brauchen, sollten sie unter dem Menü-Punkt "System" das erste Symbol anwählen (Define --> Open). Dann klicken Sie die Funktions-Fenster an, die Sie nach dem Programmstart am häufigsten benötigen. Speichern sie ihre Einstellungen unter File - Konfiguration - Save "*.cfg". - Falls Sie auf dem Bildschirmkeyboard den Sound antesten wollen, nutzen Sie die Part-Anzeige im Canvas als Hilfsmittel.

Sie sehen auf dem Display sofort welcher Part angesprochen wird und haben die Möglichkeit, die Midi-Kanäle an den gewünschten Part anzupassen. - Beachten sie, daß die RX-SysEx-Einstellungen auf ON steht, da sonst keine Midi-Klangdaten empfangen werden. Hierzu müssen sie die ALL-Taste betäti- gen und gleichzeitig die beiden Part-Tasten drücken. Mit den Instrument- Tasten wählen sie dann zwischen On und Off.



Mainscreen des SC-55 Editors

Fazit

Die Umfangreichen Bedienungselemete, die den Canvas in allen Parametern unterstützen, und die Kompatibilität zu M.ROS und SOFT LINK machen den Soundmaster SC-55 Sound Canvas zu einem Muß für jeden, der den Canvas für seine Zwecke optimal nutzen möchte. Jeder Anwender kann sich das Programm dank des modularen und durchdachten Konzeptes an seine Bedürfnisse anpassen. Auf einem Atari SM 124 kann es leider je nach der Menge der geöffneten Fenster etwas eng werden. Im Lieferumfang inbegriffen sind zudem 128 Qualtitätssounds und Demosongs, die den Preis von 99,- DM durchaus rechtfertigen.

Frank v. Häfen

Bezugsquelle:

Käng-Kong Productions
Alfterer Str. 181
53347 Gielsdorf
Tel.: 02222/63280


Sieht so ein ultimativer Virus-Killer aus?

Ultimativer Virus-Killer

„Was will man heutzutage noch mit einem Viruskiller für ATARI-Platformen", werden sich viele von Ihnen fragen. Das tat ich auch, bis vor kurzem 730 MB meiner Daten gemeinerweise zerstört wurden. So machte ich mich auf die Suche nach einem modernen und zuverlässigen Virenkiller und fand...

UVK 6.4

Aktueller Viruskiller für Atari ST/STE/TT/Falcon & Kompatible

UVK Version *6.4*? Nein, die Versionsnummer 6.4 ist wirklich nicht übertrieben, sondern im Laufe der Zeit hart erkämpft worden, denn UVK existiert schon seit 1988 und hat sich immer nur in Zehntelschritten bezüglich der Versionsnummer erhöht.

Nun, Virenkiller machen wirklich nur Sinn, wenn sie immer auf dem neuesten Stand sind und auch dauernd aktualisiert werden. Bei UVK ist dies gewährleistet. Es existiert schon seit 1988 als kommerzielles Programm. Damals hieß es noch VDU (Virus Destruction Utility) und war zuvor in der Version 1.0 und 2.0 frei verfügbar. Es stellte eine Art Soforthilfetool dar und sollte erst einmal die schlimmsten damals existierenden Viren abhalten. Jedoch mit dem wachsenden Arbeitsaufwand wurde es mit Auslieferung der Version 3.0 kommerziell.

Mit der Version 4.0 erhielt es den jetzigen Namen: UVK (Ultimate Virus Killer).

Vorkenntnisse

Viele Virenkiller bieten die Möglichkeit an, Programme als unverseucht in eine Bibliothek aufzunehmen. Um zu einem späteren Zeitpunkt durch Vergleiche festzustellen, ob sich etwas geändert hat. Zwei Nachteile hat dieses Konzept:

1) Einige Programme speichern die Konfiguration nicht in einem Infofile ab, sondern im Programm. Prompt schlagen solche Virenkiller Alarm. Obwohl unter Umständen gar kein Virusbefall vorliegt und somit lediglich falscher Alarm geschlagen wird.

Bei UVK jedoch wird eine Wahrscheinlichkeit aus mehreren Faktoren errechnet, so daß er Viren im Speicher bisher immer zuverlässig lokalisieren und bekämpfen konnte.

2) Woher weiß der Anwender, ob ein Programm bereits verseucht ist oder nicht ?

Im Prinzip gar nicht! Auch Originaldisketten können schon mal verseucht sein. Somit scheidet dieses Kriterium aus. Wichtig ist, daß der Viruskiller einen Algorithmus hat, der zuverlässig, anhand mehrerer Kriterien bestimmt, ob Programme verseucht sind oder nicht und gegebenenfalls den Virus dann sauber entfernt.

UVK kann sogar Linkviren erkennen und total deaktivieren. Manche Programme können zwar den Befall konstatieren, aber insbesondere bei Linkviren sind diese oft hilflos. Zwar schmücken sich auch andere mit dieser Fähigkeit, Linkviren wirkungsvoll zu bekämpfen, aber UVK analysiert den ausführbaren Teil des Linkvirus und kann genau sagen, was es bewirkt. Außerdem entseucht es bestehende Programme zuverlässig.

Datenverluste werden somit bei regelmäßiger Anwendung, wirkungsvoll vermieden.

Es macht insbesondere erst dann Sinn Originaldateien zurückzukopieren, wenn der Linkvirus vom Programm vollständig entfernt wurde, auch im Speicher und auf der Platte deaktiviert ist und auch alle Bootsektorviren entschärft wurden. Eine weitere kluge Option ist es, den Harddiskrootsektor zu speichern, um diesen bei Bedarf zurückzuspielen.

Den Rootsektor zurückzukopieren ist nämlich deutlich schneller, als ein Backup einzuspielen. Denn er ändert sich nicht, es sei denn, man hat den Harddiskoptimierer (Defragmentierer) angewendet.

Ein weiteres Bonbon ist: UVK kann Bootsektoren nicht nur von Bootsektorviren befreien, sondern auch Spielebootsektoren reparieren. Dies ist interessant, falls man ein Spiel spielt und

der Bootsektor geht kaputt. Manchmal gehen Backups und auch Originaldisketten kaputt und dann steht man da mit ein paar Originaldisks und Handbüchern. Sicher man kann die Disk einschicken und erhält oft einen neuen Satz Disketten. Dies dauert aber seine Zeit. UVK bietet die Option den gewünschten Bootsektor auszuwählen und erneut auf der Disk zu installieren. Dann funktioniert meist alles wieder einwandfrei und man hat eine Menge Zeit und Ärger gespart.

Praxis

Der Viruskiller läuft ab 512 KB mit ROM TOS 1.0 oder höher und wird auf einer DD-Disk ausgeliefert. Eine gedruckte Anleitung existiert nicht, dafür aber eine ausführliche Anleitung als ASCII-File. Es kommt auch glänzend mit MiNT/MultiTOS zurecht. Außerdem läuft es auch tadellos mit Minix XFS Partitionen und zeigt beim Scannen von Harddiskpartitionen alle gescannten Files an. Leider fehlt eine Option, alle Partitionen zu testen.

Die Erkennung aller installierten Partitionen funktioniert hingegen einwandfrei. Die Installation von UVK ist denkbar einfach.

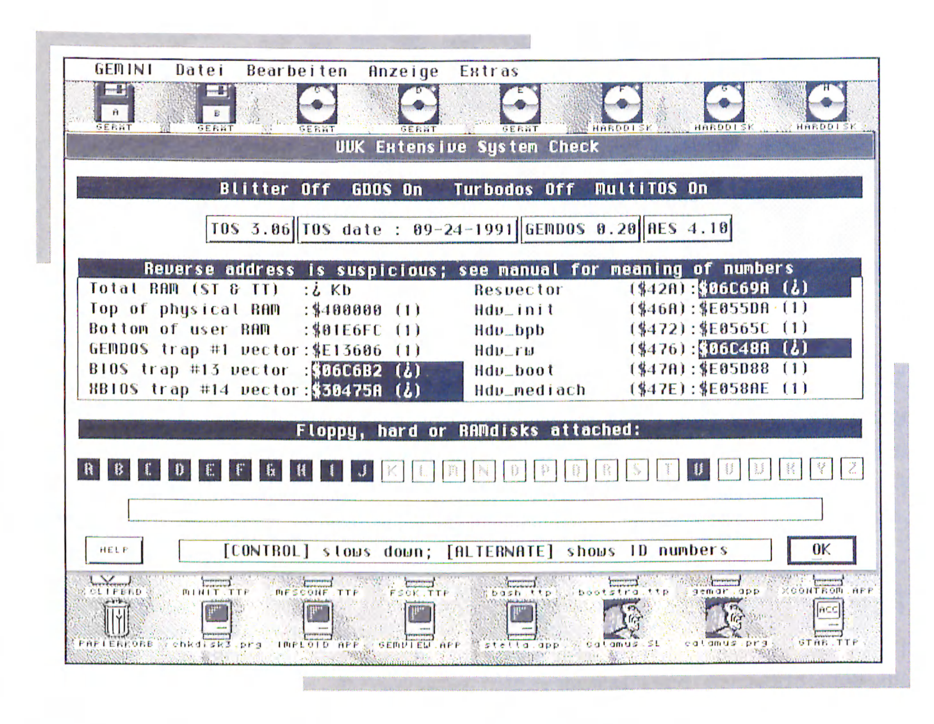
Entweder man betreibt UVK als Programm, dann kann es sowohl von der Diskette als auch von der Festplatte gestartet werden, oder man installiert es als Accessory, so daß es jederzeit verfügbar ist.

Das Programm

In UVK gibt zwei wichtige Menüs:

Der Systemcheck (siehe Abbildung) und das **Virencheck-Hauptmenü**. In diesem Hauptmenü kann man: Bootsektoren und Linkviren bekämpfen und außerdem defekte Bootsektoren von Spielen reparieren. Zudem gibt es ausführliche Onlinehilfen, die bei der Bedienung des Programmes weiterhelfen.

Das Programm ist sehr gut! Der einzige Kritikpunkt ist: Es lassen sich nicht alle Festplattenpartitionen automatisch prüfen, sondern man muß diese einzeln mit <RETURN> oder der Maus auswählen. Sonst ist es, aufgrund der hohen Aktualität und des guten Services des Autors, sehr zu empfehlen. Vom einfachen Uralt-ST bis zum High End Atari läuft es überall, wenn mindestens



512 KB & ROM-TOS zur Verfügung stehen.

„Ultimate Virus Killer Handbuch"

von Richard Karsmakers

Endlich erscheint es!

In den letzten Jahren hat der Autor des Viruskillers UVK auch ein Buch verfaßt. Es richtet sich an alle, die sich für das Virenproblem interessieren.

So enthält es z.B. alle Abwehrmaßnahmen, die bisher bekannt sind. Außerdem bietet diese Lektüre einen historischen Überblick über Viren auf Atari, MS-DOS, Apple und anderen Rechnern. Die Viren werden nach verschiedenen Virusstämmen, ganz wie beim biologischen Vorbild, klassifiziert und in ihrer Gefährlichkeit eingestuft. Alle Symtome, die Viren auf Atari Rechnern betreffen, werden erläutert.

Es sind 250 informative Seiten geballtes Viren-Knowhow vom Experten.

Was man vielleicht erwähnen sollte, ist die Tatsache, das dieses Buch englischsprachig verfaßt worden ist, so daß es einige Grundkenntnisse in dieser Sprache voraussetzt.Sollten diese vorhanden sein, so kann der 250-seitige Schinken nur empfohlen werden, da sich der inhaltliche Teil (von allgemeinen Erklärungen abgesehen) ausschließlich mit Viren auf dem ATARI befaßt.

Fazit

UVK ist ein sehr empfehlenswertes Programm, da es in seinen Grundzügen quasi mit der Erscheinung des ATARI ST entwickelt worden ist. Dieses knappe Jahrzehnt an Erfahrungen schlägt sich sowohl auf die Vielseitigkeit und Kompatibilität als auch auf den Bedienungskomfort nieder. Schließlich erlebt man es nicht gerade häufig, daß aktuelle Programme auch noch auf den aller ältesten STs laufen.

Filipe Martins

Bezugsquelle UVK:

COMPO Software GmbH
Vaalser Str. 540
52074 Aachen
Tel.: 0241-830 98
Fax.: 0241-86922

Bezugsquelle der Virenliteratur:

Richard Karsmakers
P.O Box 67
NL-3500 AB Utrecht
The Netherlands

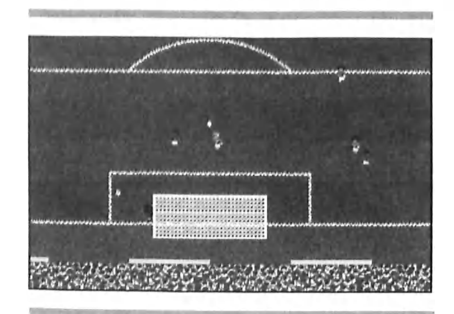
PD-Zone Spezial-Disk 4

Nur 10 Mark

Nachdem unsere Spezial-Diskette in der Vergangenheit sehr positiv aufgenommen worden ist, werden wird sie in Zukunft so ausführlich vorstellen, daß Sie gleichzeitig einen Überblick über den Leistungsumfang aktueller PD-Software erhalten.
Die Spezialdiskette können Sie gegen 10 Mark inklusive Versand direkt beim Verlag bestellen. Einen entsprechenden Cupon zum Herausschneiden finden Sie in der Mitte des Heftes.

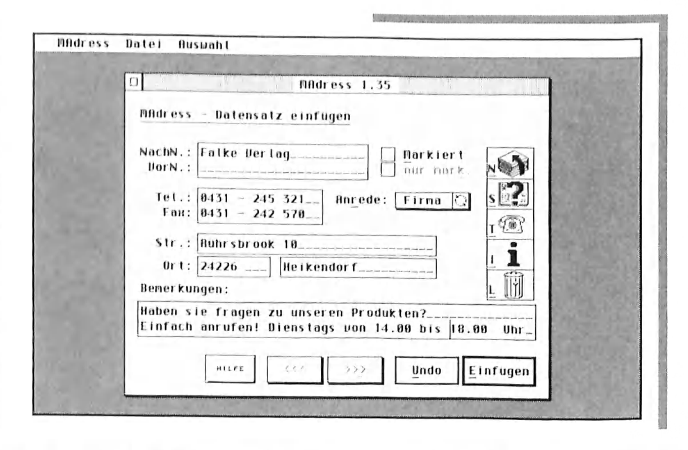
TEAM

TEAM ist ein nagelneues Fußballspiel aus dem britischen Softwarehaus "Impact Software", welches in Deutschland vom FALKE Verlag vertrieben wird. Einen Testbericht über TEAM finden Sie im Spieleteil dieser Ausgabe. Um sich von der Qualität TEAMS selber überzeugen zu können, finden Sie auf dieser Spezial-Disk eine spielbare Demoversion, die auf allen STE und Falcon ab 1 MB läuft. Eine kleine Installationsbeschreibung befindet sich in Form einer ".TXT"-Datei auf der Spezial-Disk!



MAdress

MAdress ist eine kleine Adressverwaltung für den Hausgebrauch, die sowohl als Programm als auch als Accessory läuft. "Nicht schon wieder eine Adressverwaltung!", werden sicherlich viele von Ihnen sagen. Doch diese Adressverwaltung hat es in sich. Aufgrund der kompakten Strukturierung benötigt es knapp über 200 KB und ist zudem als ACCESSORY einsetzbar. D.h., daß sich der Anwender nicht mit einer riesigen Datenbank herumschlagen muß, sondern schnell und komfortabel alle wichtigen Daten griffbereit hat. Aufgrund der Ex- und Importmöglichkeiten kann "MAdress" aber auch Daten mit den meisten gängigen Datenverwaltungen austauschen. Eine ausführliche Bedienungsanleitung zu "MAdress" finden Sie in dem Text "MAdress.TXT". Um MAdress von der Spezial-Disk aus verwenden zu können, sollten Sie entweder auf der Festplatte oder auf einer anderen Diskette einen neuen Ordner mit dem entsprechenden Namen kreieren. Danach kopieren Sie die Datei "MADR.TOS" in diesen Ordner. Die Selbst-Extrahierung beginnt durch einen Doppelklick auf die ".TOS"-Datei.



Folgende Features bietet "MAdress"

- vollständig in GEM eingebunden und somit hardware- und betriebssystemunabhängig (1)
- läuft als Programm oder Accessory durch entsprechendes Umbenennen der Extension
- FlyDials-kompatible Bedienung
- (fast) vollständig über die Tastatur steuerbar (für die MaFaUs (2)) - Auswertung von Kommandozeilenparametern, somit kann MADRESS auch als "Anwendung" angemeldet werden
- unterstützt das GEM-Klemmbrett (sofern vorhanden) zwecks Datenaustausch mit anderen GEM-Applikationen

Standard-Funktionen:

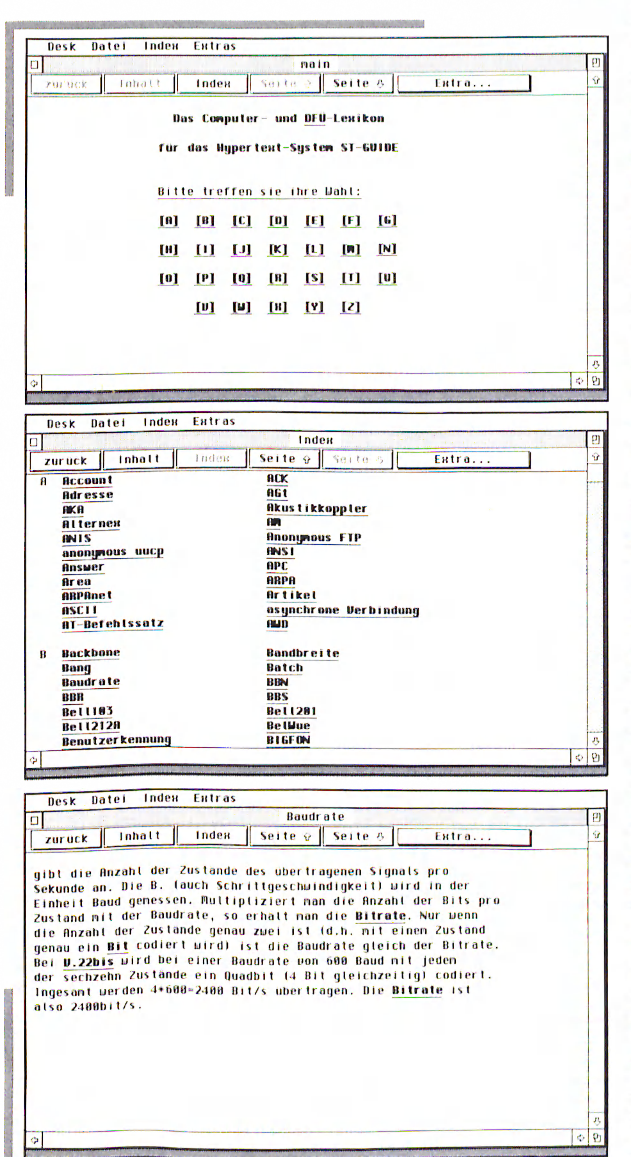
- Datensätze einfügen, ändern, löschen, suchen - Undo-Funktion zum Zurückholen "versehentlich" gelöschter Datensätze
- UNIXTM-Shell kompatible Selektion von Datensätzen
- Export-Möglichkeiten als ASCII-Dateien, Masken und Tabellen und

somit Zusammenarbeit mit (fast) allen Datenbank- und Textverarbeitungsprogrammen (z.B. Serien briefdruck)
- Import bestehender Datenbestände aus anderen Datenbank-/Adressverwaltungsprogrammen
- Unterstützung diversester Drucker mit eigenem, frei definierbarem Druckerinit
- Größe der Adressdateien nur vom Arbeitsspeicher abhängig (tja, das ist eigentlich kein Feature, klingt aber trotzdem immer wieder gut)

ST-Guide

Kein Mensch liest heute Anleitungen, weil sie zu lang, zu unübersichtlich oder zu uninteressant sind, aber vor allem deshalb, weil man nie das findet, woran man gerade interessiert ist.

Abhilfe schafft hier ein Hypertext-System, denn der Leser bekommt den Text in übersichtlicher Form und in kleinen Häppchen präsentiert, insbesondere sind bei entsprechender Aufmachung des Textes alle Punkte schnell durch ein paar Mausklicks zu erreichen.



Wichtig scheint in diesem Zusammenhang auch die Tatsache, daß ein Hypertext in einer Form erzeugt werden kann, in der er den Fachmann nicht langweilt und den Anfänger nicht überfordert.

So ein Hypertextsystem wie dieses ist natürlich nicht nur dafür geeignet, Dokumentationen und Online-Hilfen zu Programmen zu schreiben. Es ist genau so gut möglich, hiermit auch andere Texte zu schreiben. Sinnvoll ist dies bei jeder Art von Text, in dem Querverweise vorkommen. Besonders interessant sind natürlich Texte über das Betriebssystem, die Programmierung und die Benutzung des ST. Aber auch Themen aus anderen Sachgebieten, wie Biologie, Musik, Mathematik usw. sind durchaus denkbar. Wie Sie den Screenshots entnehmen können, bietet dieses Hypertext-System viele Möglichkeiten, in einem Werk nachzuschlagen. Einerseits kann ein Index angewählt werden, andererseits aber auch ein Inhaltsverzeichnis. Wählen Sie daraufhin einen bestimmten Punkt an, so erscheint der entsprechende Text. Diejenigen Worte, die in diesem Text wiederum hervorgehoben sind, führen durch das Anklicken zu einer entsprechenden Beschreibung. Möchten Sie bestimmte Textausschnitte festhalten, so können Sie diese z.B. markieren und ausdrucken, bzw. ins Clipboard (auf Laufwerk C) abspeichern. Eine genaue Bedienungsanleitung zu ST-Guide finden Sie als Hypertext vor. Zur Installation kopieren Sie bitte die entpackten Dateien "ST-Guide.ACC" und "ST-Guide.INF" in das Stammverzeichnis von Laufwerk C. Beim nächsten Booten wird Ihnen ST-Guide als Accessory zur Verfügung stehen.

DFÜ-Lexikon

Für alle diejenigen, die sich für das Thema DFÜ (Daten- Fernübertragung) interessieren, bieten wir auf dieser Spezial-Diskette ein DFÜ-Lexikon in Form eines Hypertextes. Hunderte von Stichworten sind ausführlich erklärt und werden durch Querverweise schnell verständlich. Laden Sie das DFÜ-Lexikon über "ST-Guide" (auch auf der Spezial-Diskette) einfach ein - und Sie verfügen über ein komplettes Nachschlagewerk zum Thema Daten-Fernübertragung)

BOMBADIL

Modul zur Behebung eines Calamus-Fehlers

In allen bekannten Versionen von Calamus® S und SL steckt ein Fehler, der beim Transport von Objekten über das Clipboard die Datenstrukturen derselben beschädigen kann. Da erst eine ganze Reihe vom Umständen zusammenkommen muß, damit dieser "Bug" zuschlägt, tritt er ziemlich selten auf, was ihn recht heimtückisch macht: scheinbar ohne Zusammenhang lassen sich plötzlich Objekte nicht mehr in's Dokument übertragen. Aufgrund dieses nicht reproduzierbaren Verhaltens konnte der Fehler erst kürzlich aufgedeckt und lokalisiert werden.

Schuld an diesem Fehlverhalten ist übrigens nicht das Clipboard, sondern ein Teil der allgemeinen Dokumentstruktur-Verwaltung. Die zum Auslösen des Fehlers notwendigen Voraussetzungen konnten bis dato nur vom Clipboard eingebracht werden. Es ist aber durchaus möglich, daß auch andere Funktionen davon betroffen sind.

Der Fehler ist konzeptioneller Natur und leider nicht durch einen einfachen Patch zu beseitigen. Die Auswirkungen sind sehr komplex und ohne Erläuterungen der technischen Zusammenhänge fast unmöglich zu beschreiben.

BOMBADIL ist jedenfalls als eine Art "Wächter" konzipiert:

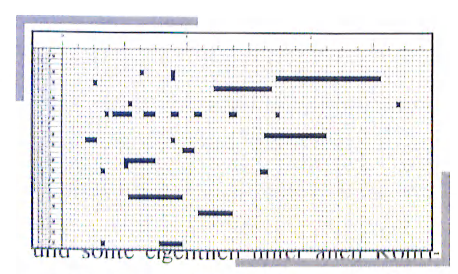
Das Modul "beobachtet" die Doku-

mentenstruktur und greift bei Fehlern ein, um diese zu korrigieren.
Hinweise zur Installation finden Sie auf der Diskette.

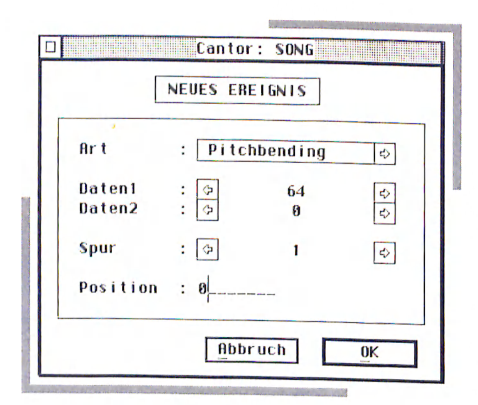
Calamus® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma DMC GmbH

CANTOR V 1.2

Cantor ist ein 16-Spur Sequenzer. Er ist für den privaten Gebrauch gedacht,



und sollte eigentlich immer auch Konfigurationen ab TOS 1.4 und ST-High laufen.



VORAUSSETZUNGEN:

- einen Atari ST kompatiblen Computer mit mindestens 512 KB RAM und TOS 1.4. (Falls man eine kleinere TOS-Version haben sollte, benötigt man halt zusätzlich noch eine alternative Fileselector box)
- eine Auflösung von mindestens 640*400
- ein MIDI-fähiges Gerät
- Erfahrung im Umgang mit den beiden obengenannten -ein Grafikbeschleuniger (z.B.QuickST) wird empfohlen.

FEATURES:

- 16 Spuren
- bis zu drei Spuren können gleichzeitig aufgenommen werden
- beliebige Spuren können zusammen abgespielt werden
- voll-GEM-Konform programmiert
- nachträgliches verändern der Spuren durch eine Event-Liste
- Funktionen wie verschieben, kopieren und transponieren auf diese Liste anwendbar
- Import von Standard-Midi-Files

Zum Nachbestellen:

Spezial-Disk 1

Starball:

Einer der genialsten Flipper, die bisher für ATARI-ST-Computer erschienen ist, stammt von der englischen Crew "Volume II Software developement". Starball zeichnet sich sowohl durch eine gute Grafik als auch durch ein hervorragendes Gameplay aus.

IcDraw

Dieses Programm versetzt Sie in die Lage, komfortabel und übersichtlich eigene Icons zu kreieren.

Die Editierfunktion mit eingebauter Lupe ermöglicht es, selbst kleinste Feinheiten in die bunten Icons einzubinden.

TurboGif

Dies ist ein spezielles Falcon030 Programm, mit Hilfe dessen Sie schnell GIF-Bilder betrachten können.

JPEG

Ähnlich wie TurboGif arbeitet diese Software ausschließlich auf dem Falcon und neben JPEG Bildern auch GIF-

Spezial-Disk 2

Apple II

Wir drehen den Spieß einfach mal um und bieten allen ATARI ST-Anwendern einen Apple 2-Emulator.

Julia-ST 1.4

Ähnlich wie die Apfelmännchen sind die Julia-Mengen, die durch dieses Programm errechnet werden können.

Play MPEG .04

Ein kleiner MPEG-Player für den FALCON030, der es Ihnen erlaubt, sogenannte MPEG-Filme in sw laufen zu lassen.

Joust!

Ein Remake des Jeff-Minter-Knüllers: Fliegen Sie auf Hühnern herum und kämpfen Sie um die rittlerliche Ehre.

Stardust

Ein Demolevel des neuen STE-Knüllers Stardust. Dieses Programm läuft auf allen STE und bietet eine 100%-ige Umsetzung der AMIGA-Version.

Portfolio-Software

Spezial-Disk 3

Freedom...

ist ein neuer, komfortabler Fileselector, der sich schon jetzt einer großen Beliebtheit erfreut.

Apple-Quicktime-Palyer

Ein ST- und Falcon-Programm, das sogenannte Quicktime-Filme abspielt.

AVI-Player

Dito, jedoch mit AVI-Filmen.

EB-ED-POV

Ein Programm für ST, Falcon und TT. Dieser Editor ist die Rettung für alle POV-Anwender: Endlich können Sie bequeme 3D-Landschaften kreieren.

Kong

Eine Umsetzung des Klassikers Donkey-Kong.

Kreuzworträtsel

Kreieren Sie bequem Ihre eigenen Kreuzworträtsel mit diesem interessanten Programm.

Portfolio-Software

HD-Disketten-Modul für 10 Mark selbergebaut

Wenn Sie sich heute auf die Suche nach Leerdisketten machen, so finden Sie kaum noch die "alten" DD-Disketten mit einer Speicherkapazität von 770 KB. Dies ist kaum verwunderlich, denn die HD-Diskettenlaufwerke können das Doppelte der Datenmenge erfassen. Leider kann der ATARI ST nicht von Haus aus mit solchen Laufwerken arbeiten - entsprechende Erweiterungen sind häufig recht kostspielig.

Na endlich, ein Bastelvorschlag für ein HD-Modul. Gibt es natürlich - eines edler als das andere - mit Anschlußmöglichkeit für bis zu 4 Floppies, Auto-Step, voll steckbar und Turbo-Nachbrenner. Hat dieses Modul alles nicht. Dafür ist man aber mit 10,-- DM dabei.

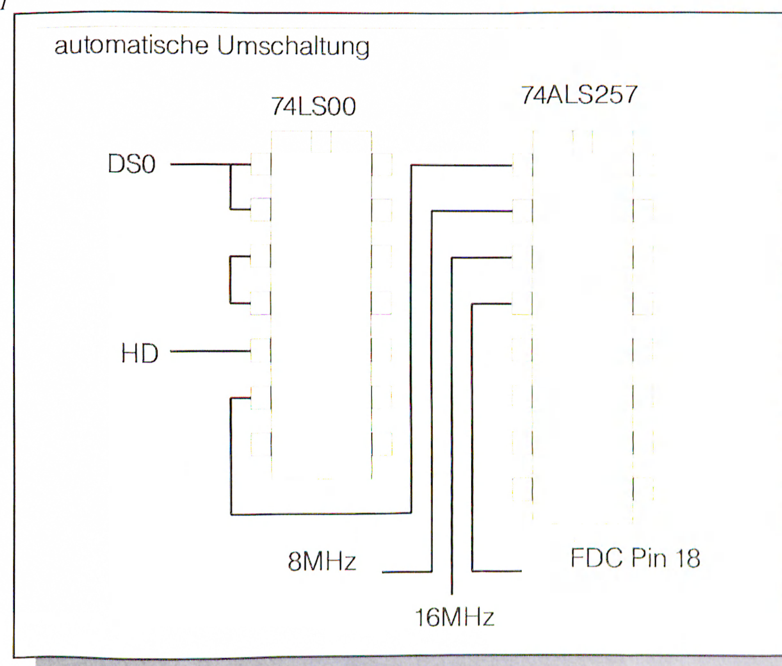
Einiges zur Funktion:

Der mit 8 MHz getaktete Floppycontroller unterhält sich mit dem Diskettenlaufwerk mit einer Datenübertragungsrate von 250 KBit/s. Damit läßt sich eine mit 300 U/Min. laufende Diskette in 9, 10, möglicherweise 11 Sektoren einteilen. Somit stehen bei 80 Tracks ca. 800 KB Speicherplatz zur Verfügung.

HD-Disketten bringen aber nun auf jedem Track mindestens 18 Sektoren unter, also doppelt soviel wie DD-Disketten. Da HD-Disketten sich genauso schnell drehen wie DD-Disketten, muß die Datenübertragungsrate erhöht, sprich verdoppelt werden. Damit der Floppycontroller mit den mit 500 KBit/s heranrauschenden HD-Daten fertig wird, muß seine Taktrate angepaßt werden. D.h., man benötigt 16 MHz beim HD-Betrieb. Ob der Floppycontroller den verdoppelten Takt verträgt, hängt vom eingebauten Typ ab. Die Chancen stehen folgendermaßen:

WD 1772 00-02	nein
WD 1772 02-02	90 % ja
VLSI 1772 02	50 % ja
Ajax (Atari Floppycont.)	ja

Bild 1



Bei dieser HD-Lösung muß, wie bei allen anderen HD-Modulen auch, der Takteingang des Floppycontrollers von der Versorgung durch das Board abgetrennt werden. Hört sich schlimmer an, als es ist, also los:

Der Floppycontroller hat 28 Anschlüsse, von denen hier aber nur der Pin 18 von Interesse ist. Gezählt wird gegen den Uhrzeigersinn, Pin 1 ist links unten, wenn die Kerbe ebenfalls links ist. An Pin 18 also wird der Arbeitstakt eingespeist. Glücklich sind jene, deren Floppycontroller einen IC-Sockel bewohnt. Hier gilt es den Chip vorsichtig aus der Fassung zu ziehen, Pin 18 etwas hochzubiegen und ihn dann so wieder an seinen Arbeitsplatz zu verfrachten, daß Pin 18 neben dem Sockel liegt. Alle anderen müssen den entsprechenden Anschluß mit einem feinen Seitenschneider ungefähr in der Mitte durchtrennen.

An's Eingemachte:

Die Information über die Art der eingelegten Diskette stellt das HD-Laufwerk normalerweise an Pin 2 des Shugart-Busses, so nennt sich die Verbindung zwischen Floppy und Rechner, zur Verfügung. Es handelt sich dabei um die 2. Ader des 34 poligen Flachbandkabels, direkt neben der rot oder schwarz markierten. "Normalerweise" heißt: bei neueren Laufwerken ist die HD-Erkennung oft nicht mehr bis auf den Shugart-Bus geführt, da bei PC's und bei TT's das Diskettenformat vom Rechner überprüft wird.

Hier kann man sich nur mittels Ohmmeter ein passendes Plätzchen für eine Brücke suchen und die fehlende Ver-

bindung selbst herstellen. Wer diesen Aufwand scheut, steht dennoch nicht im Regen.
Die Betriebsart läßt sich, wenn man auf die automatische Formaterkennung verzichten kann, auch über einen Schalter einstellen. Dabei reduziert sich der Aufwand für die Schaltung noch einmal um 50 %.
Damit das HD-Modul richtig funktioniert, muß es zunächst einmal gebaut werden. Da hier zwei Varianten vorgestellt werden, fangen wir mit der ersten an. Diese bedient sich der manuellen Umschaltung.

Benötigte Bauelemente:

1 74ALS257 (2 zu 1 Multiplexer)
1 Widerstand 4k7
1 Kondensator 100nF
1 Schalter ein/aus
bißchen 'was zum Verdrahten

Zusammenbau: (Bild 1)

Pin 1 des 74ALS257 über einen Widerstand von 4k7 mit Pin 16 (+5V) verbinden. Einen Anschluß des Schalters an Masse löten, den anderen an Pin 1 des IC's. An Pin 2 wird der 8MHz-Takt eingespeist. Den findet man an dem auf der Atari-Platine verbliebenen Rest des durchgekniffenen Controlleranschlusses, bzw. dem freien Platz im Sockel, oder an Pin 15 der CPU. Der 16Mhz-Takt gehört an Pin 3 des 74ALS257. Lieferant ist Pin 39 des Shifters. Pin 4 vom 74ALS257 an den verwaisten Anschluß 18 des Floppycontrollers löten. Jetzt noch Pin 8 und 15 mit Masse und Pin 16 mit +5 Volt verbinden, einen 100nF Kondensator dazwischen, und einem DD/HD-Betrieb steht prinzipiell nichts mehr im Wege.

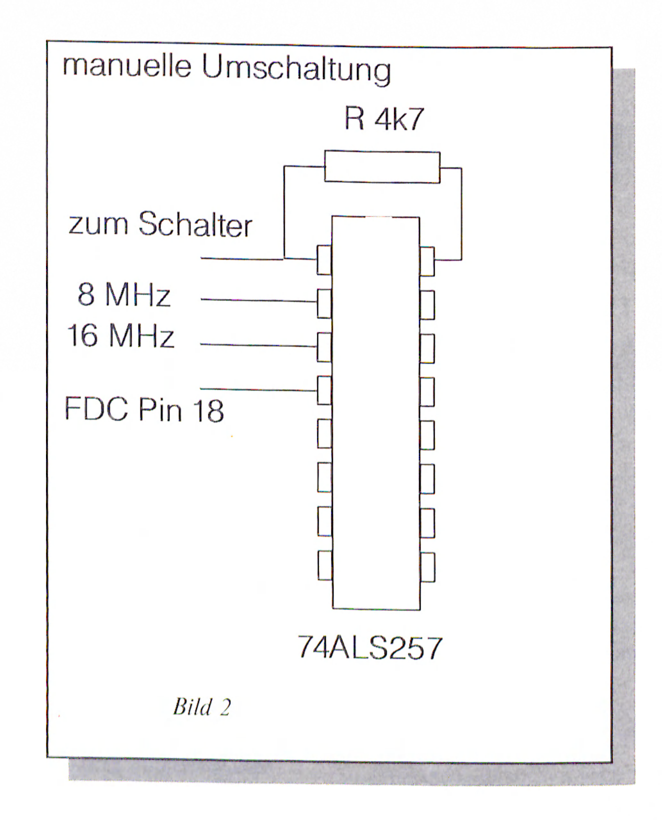


Bild 2

Automatische Umschaltung: (Bild 2)

Benötigte Bauelemente:

1 74ALS257 (2 zu 1 Multiplexer)
1 74LS00 (NAND-Gatter)
2 Kondensator 100nF
1 Stück Lochrasterplatine
bischen 'was zum Verdrahten

Die Pins 1 + 2 des 74LS00 miteinander und mit Pin 2 des Shugart-Busses verbinden. Pin 3 + 4 ebenfalls miteinander verbinden. Pin 5 an Pin 10 des Shugart-Busses anlöten (Drive Select 0). Pin 6 des 74LS00 gehört an Pin 1 des 74ALS257. Pin 7 ist Masse, Pin 14 erwartet +5 Volt, dazwischen gehört ein 100nF Kondensator. Den Rest genauso wie bei der manuellen Umschaltung verdrahten, dabei natürlich den Widerstand und den Schalter weglassen.

Mögliche Probleme:

Durch die Taktverdopplung wird die Zeit, die der Floppycontroller einem angeschlossenen HD-Laufwerk zum Spurwechsel läßt leider halbiert. Schreib-/Lesefehler sind die Folge. Abhilfe schafft hier das Heraufsetzen der Steprate auf 6ms. Das stört bei der Benutzung von DD-Disketten nicht und ermöglicht einen sicheren HD-Betrieb. Die Möglichkeit die Steprate zu manipulieren wird von nahezu jedem Kopierprogramm geboten, außerdem existieren zahlreiche für diesen Zeck geschriebene Autoordnerprogramme, so daß wir an dieser Stelle das Rad nicht noch einmal erfinden müssen. Einen weiteren Pferdefuß können die vor der Floppybuchse angesiedelten Spulen darstellen. Diese Bewohner unseres Rechners sind mit einer Mittelanzapfung ausgestattet, durch die eine ungetrübte Freude an doppelter Diskettenkapazität vereitelt werden kann. Sollten also trotz geeignetem Floppycontroller Fehler auftreten, hilft nur eines: Die Spulen, die in Reihe zu Pin 19 (RD) und Pin 22 (WD) des Floppycontrollers liegen, müssen gegen Drahtbrücken ausgetauscht, oder zumindest entfernt werden.

Bastelanfängern mag diese Anleitung etwas zu mager sein, aber auf alle Platinenvarianten des Atari einzugehen würde den Rahmen sprengen. Deshalb bietet die Atari Inside allen Bastelwütigen die Möglichkeit, durch Einsendung eines frankierten und adressierten Rückumschlages und Angabe des Rechnermodells, an eine tieferschürfende Einbauanleitung zu kommen. Wer noch DM 10,- dazupackt und sich für eine der beiden Varianten entscheiden konnte, erhält die erforderlichen Bauelemente gleich dazu. Dann bitte eine Versandtasche benutzen.

Die Anschrift des Falke Verlags finden Sie im Impressum dieser Ausgabe.

Ulli

Basis-Kit:
Das Board mit Sockeln für 8 Mbyte zusätzliches RAM, TOS 2.06 Steckplatz, IDE-Kontroller und einem VGA-Grafikkarten-Adapter für handelsübliche PC-Grafikkarten
für Mega ST 289.–
für Atari 1040 u. 520ST 289,–

TOS 2.06 99,–
MB Grafik-Karte 199.–
MB VGA-Karte + NVDI ET4000 299,–
2 Mbyte RAM 139,–
8 Mbyte RAM 549,–
IDE-Festplatte 420MB 369,–
IDE-Festplatte 540MB 399,–
Weiteres Multiboard Zubehör auf Anfrage.

Speichererweiterungen:
2 MB/4 MB für (Mega-) STE 139.–/269.-
IMEX II (+2MB für ST) 249,–
Aix TT FastRAM-Karte 229,–
dto. mit 4MB/ 16MB 529,–/1149.–

TOS-Upgrades:
TOS 2.06 Card (H&S) 139,–
TOS 2.06 Card (AT-Bus) 179,–

Coprozessoren:
68882-20 (f. Falcon) 69,–
FPU-Set f. Mega STE 79,–

Beschleuniger:
HBS 240 (Restposten) inkl. FPU 199.–
HBS640T28 für (Mega-) ST 329,–
HBS640T28 für STE 349,–
HBS640T36 für (Mega-) ST 519,–
HBS640T36 für STE 549,–
Coprozessor f. HBS 640 .... 149.–

ATKEY:
PC-Tastatur-Interface 89,–
+ PC-Tastatur Standard 129,–
+ PC-Tastatur Cherry 222,–

Computer:
Atari 1040 STE 1MB 399,–
Atari 1040 STE 2MB / 4MB 549,–/699.–
Atari 1040 STF 1MB 349,–
Atari Mega STE 1MB 599,–
Atari Mega STE 2MB/4MB . 749.–/899,–
Atari Falcon 030 ab 1349,–
Wir konfigurieren Ihren Falcon ganz nach Ihren Wünschen mit Einbaufestplatten, Speichererweiterungen, Grafik- erweiterungen etc.

Monitore:
Monochrom-Monitor 14" f. alle ST 279.-
14" Flat-Square-Röhre, strahlungsarm

Andere Rechner auf Anfrage. Lieferung nur solange Vorrat reicht.

Scanner
Epson GT 8000 ....1349.-
Epson GT 9000 ....2099.-
GT-Look Scannersoftware, Aufpreis 229.-

Atari-Compendium 109.-

Endlich wieder lieferbar: Das Atari-Compendium. Das englischsprachige Standard-Werk für jeden Atari-Freak und Programmierer. In 2 Bänden wird das komplette Betriebssystem (alle Versionen) vollständig dokumentiert. Alle Bestandteile des Betriebssystems werden genauso ausführlich behandelt wie die GEM-Konforme Programmierung. Nicht umsonst handelt es sich um die OFFIZIELLE Entwickler-Dokumentation!

Wieder lieferbar:
Logi Pilot Maus 59.-
Beetle Designer Maus 29.-
It's a Mouse 39.-

Bingo 29,–
Über 1000 Programme aus dem vielfältigen Angebot an PD und Shareware. Als Bonus enthält diese CD eine uneingeschränkte Vollversion von Unilex, dem genialen Datenmanager
Wow! 29,–
Neben Hunderten von interessanten PD- und Sharewareprogrammen finden Sie auf dieser CD rund 500 TrueType-Fonts, dazu ca. 30 MB Signum!-Fonts, ca. 8000 Clip-Art Grafiken, u.v.m.
Bingo & Wow! 49,–
Lohrum I / 2 / 3 je 59,–
background kit I 29,–
Über 600 MB an Texturen und Hintergrundbildern im TIFF-Format, die sowohl als True-Color-Grafiken als auch als Halbtongrafiken vorliegen. Dazu gibt es ein Booklet, in dem alle Grafiken abgebildet sind, sowie Programme zum bearbeiten und betrachten für Atari & PC.
background kit II 29,–
Ausgabe 2 unserer erfolgreichen Hintergrund-Bibliotnek.
background kit I & II Paket: 49,–
Skyline CD 59,–
PD- u. Shareware CD mit Tempuw Word Jnr.
Whiteline CD alpha 69,–
Die DL-PD.Serie, 4 Vollversionen, Fonts etc.
Whiteline Gamma 69.-
Der offizielle alpha-Nachfolger: mit 6 Volversionen, 1000(!) Fonts f. Calamus u.v.m.
Transmission Demo CD 44.-
Die ultimative Falcon Demo CD
DTP-Grafiken I und 2 je 79,–
Neu: DTP-Grafiken 3 ....79.-
DTP-Grafiken, die bewährten Grafik-Sammlungen auf CD
Initiale I 39,–
40 Initial-Zeichensätze mit Übersicht
Maxon CD 49.-
Atari Mega-Archive 54,–
Desktop Publisher's Dream 29,–
3000 TrueType-Fonts 29,–
Sharing 2700 TrueTypes 29,–
Terra digitalis: Unsere neue Photo CD-Reihe mit professionellen Photogtaphien im PCD-Format mit Software f. Atari, MAC & PC:
Island 29.-
Norwegen 29.-
Pakistan 29.-
Alle 3 im Paket 69.-
Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus unserem CD-ROM Angebot. Fordern Sie unseren Komplett-Katalog an oder besuchen Sie uns in unserem Ladengeschäft.

Calamus Giga-Paket
Calamus 1.09N, der Klassiker unter den DTP-Programmen, jetzt im Power Bundle: Calamus 1.09N, Vektorfont-Editor und dem Vektorgrafikeditor Outline Art 1.1. zusammen mit 100 Vektorgrafiken und tollen Vektorfonts. Profi-Software zum Taschengeldpreis! Damit erzielen Sie perfekte Ergebnisse bei der Gestaltung von Drucksachen aller Art.
Calamus Giga-Pack 139.-
Calamus Giga-Pack mit 600 Seiten Referenz-Handbuch für Calamus, Outline Art und dem Fonteditor. 169.-

Calamus Hyper-Pack 199,–
Der Knaller: Das komplette Giga-Pack im Bundle mit 200 professionellen Vektorfonts, 500 Grafiken und dem 600 Seiten starken ausführlichen Referenzhandbuch.

Hyper-Add-On f. Calamus 79,–
Der Hit für alle, die bereits Besitzer eines Calamus Mega DTP-Paketes/ Calamus Giga-Pack's sind: 200 Profi-Vektorfonts, 500 ausgewählte Grafiken sowie 600 Seiten Calamus Know-How im Referenzhandbuch.

Calamus SL-Upgrade 298,–
Sie haben bereits ein Calamus 1.09N oder Calamus Giga Pack und möchten auf die professionelle SL-Version um- steigen? Kein Problem. Nennen Sie uns einfach Ihre Seriennummer.

Calamus SL 428,–
Calamus SL, das professionelle Publishing-System zum Hammerpreis! Natürlich die vollständige Originalversion, inkl. aller Module und Handbuch. Calamus SL bietet professionelle Leistungen für anspruchsvolles Layout.

Das SL-Super-Paket 1 598,–
Das ultimative DTP-Paket für den Profi. Die Calamus SL Vollversion plus 6 CD-ROMs für DTP-Anwendungen: Publisher's Source Background Kit I & II, DTP-Grafiken I, Initiale I sowie Designer Cliparts I & II.

SL-Super-Paket 2 .... 588.-
Calamus SL + Magic MAC. Damit sind Sie fit für die Zukunft!

Achtung: Calamus SL läuft auch unter Magic MAC. Damit ist Calamus eine sichere Investition, die Ihnen beim Umstieg erhalten bleibt.

8000 Clip-Arts 99.-
Eine bunte Mischung toller Clip-Art Grafiken für jede Gelegenheit. Inkl. gedrucktem Übersichtskatalog.
Bildersturm 24.80
Aktuelle Clip-Art CD-ROM mit über 4000 Interessanten Clip-Art-Grafiken
Ornamente 49.-
Hunderte Ornamente, Verzierungrn, Schmuckrahmen für ein gelungenes Design. Inkl. Übersicht!
200 Rahmen 79.-
200 Vektorrahmen im CFN-Format: Die Basis für's gelungene Layout.
300 CFN-Fonts 99.-
300 tolle Vektorfonts für Calamus. Professionelle Qualität: Von Peppigen Designer-Fonts bis hin zu Satzschriften finden Sie in dem Paket (fast) alles. Mit gedruckter Übersicht.
500 Font-Pack 79.-
500 Vektorfonts im true-Type Format: Für NVDI 3, Speedo GDOS, Papyrus, Script etc. Mit gedr. Übersicht.
600 Signum-Fonts 79.-
Font-Paket zum Einsatz unter Signum, Script, Papyrus etc. Inkl. Gedr. Übersicht. Wahlweise für 24-Nadler, Laser o. Tintendrucker.
Gesetze 29.-
Komplette Gesetzes-Sammlung auf Disk f. Atari:BGB, HGB, StGB,Asylverfahrensgesetz, Datenschutzgesetz, GmbH-Gesetz, AGB-Gesetz, Verbraucherkredit-Gesetz, Produkt-Haftungsgesetz, Zivilprozessordnungsgesetz, Verwlatungsverfahrensgesetz.

Apex Media 259,–
Crazy Sounds II 69,–
DA's Picture/Vektor je249,–
DA's Vektor Pro 399,–
Diskus 3 149,–
E-Copy 79,–
Egon CD-Tools 79.–
Formula 69.–
Harlekin III 139,–
Kobold 2.5 119,–
Magic! World 95 (neu!) 179,–
Magic MAC 279.-
Multiterm Pro 69,–
NVDI 3.0 109,–
NVDI ET-4000 129,–
Outside 3 89,–

Papillon 99,–
Phönix 4 179,–
Pixart 3 (neu!) 179,–
Papyrus 4 (neu!) 209.-
Papyrus Gold Upgrade ...89.-
SCSI-Tools 6.x 79,–
SCSI + CD-Tools 149.-
Script 4.0 199,–
Signum 3 ....179.-
Speedo GDOS 5.0 109,–
Technobox CAD/2 154,–
Technobox Drafter 74,–
Teleoffice 3.0x 99,–
Twist 3office II (neu!) 249,–
XBoot 3 79,–

Modems

Alle Modems mit Software-Kit (wahlweise Atari, PC, MAC, Amiga), BTX-Gutschein, etc.
TKR Terboline 249.-
19.200 High-Speed Modem, BTX + Fax
TKR Fastline 448.-
28.800 mit V.34 und V.Fast Class
TKR Tristar 498.-
28.800, V.34, V.FC, Fax, BTX, Voice
Multiterm pro: Aufpreis: . 55.-
BTX/Datex-J Decoder-Software
Teleoffice 3.0: Aufpreis ..85.-
professionelle Fax-Software
Teleoffice + MT. pro 130.-

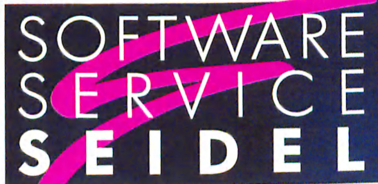
Dies ist nur ein kleiner Auszug unseres Lieferprogrammes, fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an!

Midi 49,–
20 Disketten für Midi-Anwender. 350 tolle Songs im Steinberg-Format und viele Programme.
DFÜ-Utilities 29,–
7 Disketten mit allem, was der Datenreisende braucht.
Anwender/Business 49,–
20 Disks mit Textverarbeitung, Datenbank, Grafik, Fakturierung, Buchführung...
Einsteiger 59,–
25 Disks komplette Softwaregrungausstattung für den Atari-Einsteiger.
Spiele-Packs: je 89,–
40 Disks. Für jeden Geschmack und jede Stimmung das richtige Spiel. Erhältlich für den s/w oder Farbmonitor.
Science 49,–
20 Disketten für Wissenschaftler / Schüler / Lehrer usw. Viele interessante Programme aus den Bereichen Naturwissenschaft und Technik.
Bibel 24,–
Das bekannteste und meistgelesene Buch der Welt für den Computer auf 7 Disks, inkl. elektronischer Konkordanz
HP-Pack 19,–
6 Disketten mit vielen nützlichen Programmen rund um die Deskjet-Familie.
Packer 9,–
2 Disketten mit allen wichtigen Packern.

Harddisk 12,–
Nützliche Programme für Ihre Festplatte (Optimierer, Backup-Programm etc.).
Fonts 49,–
200 Fonts mit gedruckter Übersicht. Für alle Druckertypen: 14 Disks + gedruckter Katalog. Für: Cypress, Papyrus, Tempus Word, Script 1-4, Signum!2 oder Signum!3.
Signum Utility-Pack 39,–
11 Disks mit 200 Fonts (wahlweise für Laser, 24-Nadler oder 9-Nadler), sowie vielen Utilities und schönen Grafiken zu Signum/Script. Inklusive Fontkatalog.
Druck-Utilities 24,–
8 Disks für die täglichen Druckjobs (Formulare ausfüllen, Poster drucken, perfekte Etiketten drucken...).
Falcon Pack 1-4 je 39,–
Je 8 HD-Disketten mit einer Interessanten Softwaresammlung von speziell Falcontauglichen Programmen wie Harddisk-Rekorder, Demos, Sounds, Musik & Grafik. Alle 4 Pakete zusammen für nur 99,–
CPX-Module 9,–
Eine Sammlung an interessanten & nützlichen CPX-Modulen auf 2 Disks.
Finance Privat 19,–
5 Disketten mit Software, die Ihnen ermöglicht, Ihre privaten Finanzen zu kontrollieren und zu planen.

Finance Business 24,–
Das Finanz-Softwarepaket für den Geschäftsmann mit Software für Buchhaltung, Börsenspekulationen etc. 6 Disks.
Bildschirmschoner 24,–
6 Disks mit tollen Bildschirmschonern, zusätzlichen Modulen mit Sound & Grafik-Animationen.
Heim & Hobby 29,–
Programme, die man für Heim und Hobby braucht: Gartenplaner, Rezepte, Umwelt-Info's und vieles mehr.
Spaß & Fun 24,–
6 Disketten voller Programme, die einfach nur Spaß machen
Lern-Software 34.-
Vokabel lernen, Gedächtnistraining, Führerschein, Stundenplanung, Mathe-Trainer u.v.m. auf 9 Disketten
Chemie-Software 19.-
Für den Chemiker: Chem. Berechnungen, Molekül-Berechnungen und Darstellung, Simulationen, Laborhilfen, Informationssysteme etc. auf 5 Disks
Chaos-Paket 34.-
Mathematisches Chaos auf 9 Disks: Fraktele, Juliamengen, Apfelmännchen etc. in allen Varianten.
Denkspiele 19,–
5 Disketten mit den besten und kniffligsten Denkspielen.

Versandkosten:
Vorkasse (BAR,Scheck): 6,- DM
Nachnahme: 10,- DM;
Ausland: (nur EC-Scheck) 15.-



Softwareservice Seidel
Hafenstr. 16
24226 Heikendorf
Tel: (0431) 241 247
Fax: (0431) 245 230
BTX: Seidel#

neu

Neu ab Juni'95:
Wir eröffnen unser Ladengeschäft!
Heikendorfer Weg 43
24149 Kiel-Dietrichsdorf

Informat

Dem ATARI auf die Finger geschaut

Was kann Ihr Rechner?

Vielen mag es so gehen, daß Sie gern mehr Infos über Ihren guten alten oder neuen TOS- Rechner hätten, aber diese Infos gern ohne einen Schraubenzieher auszupacken, erhalten würden.

Aber glücklicherweise gibt es hierfür ja spezielle Software.

Nun, viele mögen sagen, solche Programme gibt es doch schon wie Sand am Meer. Trotzdem möchte ich Infomat 1.13 vorstellen, da es mit zur Spitze dieser Programmkategorie zu zählen ist.

Features

Das Programm wurde von einem jungen Atari Besitzer auf einem 1040'er ohne HD oder ähnliches entwickelt und leistet Erstaunliches.

Als erstes sticht eine weitesgehend ins Gem eingebundene Oberfläche ins Auge, die auf den ersten Blick etwas "hausbakken" aussieht, aber hinter den Vorhang viel Liebe zum Detail zeigt.

Angeboten werden die Menüpunkte "Infomat", "Datei", "Info-Funktionen", "Einstellen" und "Extras". Die Feinheiten beginnen unter dem Menüpunkt "Infomat", der Infos zum Programm beherbergt. Die Programinfos sind sehr liebevoll aufbereitet, sogar die Unterschrift des Autors ist hier zu finden.

Unter "Datei", läßt sich die Ausgabeart für die erhaltenen Informationen einstellen und das Programm beenden. Im Menüpunkt "Info-Funktionen", lassen sich allerlei Infos darstellen (Bildschirmtyp, Cookies, Adressen etc).

Insgesamt sind es zwölf Unterpunkte, die nochmal sehr detailliert unterteilt sind. Die Angabe der einzelnen Punkte würde den Rahmen dieses Testes sprengen und diverse tauchen (natürlich!) auch in ähnlichen Programmen auf.

Einstellungen

Im Menüpunkt "Einstellen" lassen sich verschiedene Parameter (Zeit, Datum, Tastatur, Druk- ker, Blitter) einstellen. Das spart diverse CPX Module oder ACC's.

Extras

Im Punkt "Extras" sind diverse amüsante Funktionen untergebracht, die mehr oder minder sinnvoll, aber recht witzig sind.
Testen Sie mal spaßeshalber den Blitter. Dieser Test tut jedem eingefleischten Atarianer gut. Besitzer von Graphikkarten ist dieser Test nicht anzuraten, da er mit den Karten nicht klarkommt, der Autor arbeitet aber daran.
Alle Menüpunkte können auch über die Tastatur erreicht werden. Wo viel Licht ist, fehlt natürlich auch der Schatten nicht. Neben Kompatibilität zu Speedo, Magic, TT, Falcon, treten leider kleine Probleme (mir sind nur 2 unwesentliche nach langen Tests aufgefallen) bei alternativen VDI's (NVDI, VDI's diverser Graphikkarten auf). Schon bald dürfte aber auch dieses Problem behoben sein, da der Autor ständig das Programm weiterentwickelt und modifiziert - dabei glücklicherweise auch sehr schnell ist.

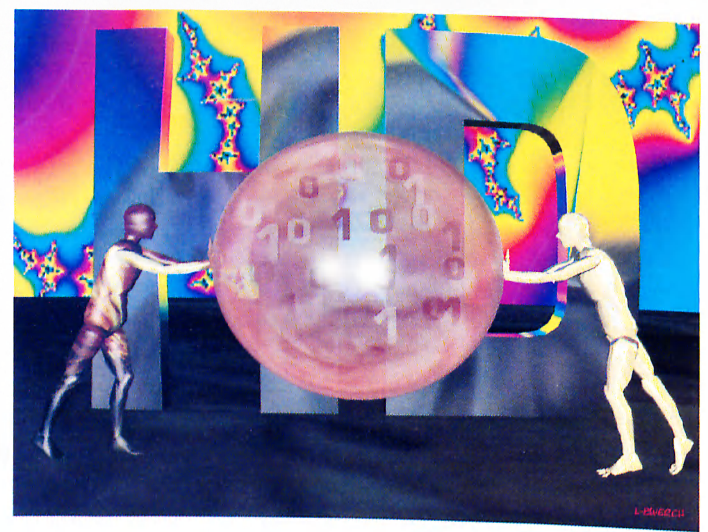
Fazit

Das Programm "verkauft" Ihnen auf recht gute und amüsant weise Infos über Ihren Atari und zu einem Preis von 2-3 DM plus Diskette und Rückporto (wahlweise auch alte Zeitschriften oder Hardware). Wir denken, daß es in keiner PD-Sammlung fehlen sollte.

Erhältlich ist das Informat direkt beim Autor:
Andreas Kunz
Klingelberger Str 17
77770 Durbach

(Bitte vergessen Sie Rückporto und Diskette nicht!)

Matthias Wittland



hdpSTACK, der Festplattenverdoppler

Eine bessere Ausnutzung der Plattenkapazität durch eine Online-Datenkompression verspricht das Programm hdpSTACKvon Heyer & Neumann. Mit diesem Programm können bis zu doppelt so viele Daten auf Fest- und Wechselplatten untergebracht werden.

Die Online-Datenkompression ist ja an sich nichts Neues. Herkömmliche Kompressor arbeiten auf GEMDOS-Ebene und erzeugen beim Schreiben auf Festplatten oder Disketten Dateien mit gepacktem Inhalt. Beim Lesen werden diese dann wieder ausgepackt, so daß der Anwender bis auf den langsameren Plattenzugriff nichts merkt. Beim Kopieren oder Verschieben der komprimierten Dateien profitiert man leider nicht von der geringeren Größe. Wenn keine Abschaltung der Kompression möglich ist, werden die Daten nämlich unnötigerweise erst aus- und dann wieder eingepackt. Man ist also auf schnelle Dateikopierer angewiesen, die das GEMDOS umgehen. Hier liegt allerdings auch das Problem. Anwendungsprogramme, die das GEMDOS umgehen, können natürlich keine gepackten Dateien erzeugen bzw. lesen. Noch abenteuerlicher wird es, wenn das Kompressionsprogramm eine Datei zunächst in ein Arbeitsverzeichnis entpackt, bevor das aufrufende Programm auf den Inhalt zugreift. Es gibt nämlich z.B. Texteditoren, die vor dem Laden einer Datei deren Größe ermitteln. Die gepackte Datei ist natürlich kleiner, wodurch dann beim Einlesen des Textes die Hälfte verloren geht.

Neues Konzept

Bei hdpSTACK ist man nun einen anderen Weg gegangen. Es handelt sich dabei in erster Linie um einen Festplattentreiber mit der Option, einzelne Partitionen als komprimierte Laufwerke zu nutzen. Die Kompressionsroutinen sind mit in den Treiber integriert und arbeiten völlig unabhängig vom Betriebssystem.

Aus Bild 2 wird die Einbindung von hdpSTACK auf unterster Systemebene deutlich. Die Kompression funktioniert also auch bei einer Umgehung des GEMDOS, so daß sie auch für das Betriebssystem völlig unsichtbar bleibt. Auf von hdpSTACK verwaltete Laufwerke haben andere Festplattentreiber normalerweise keinen Zugriff, d.h. ohne hdpSTACK existieren diese gar nicht.

Das neue Konzept verspricht neben einer höheren Kompatibilität und Datensicherheit, eine deutlich höhere Geschwindigkeit. Außerdem werden nicht nur Dateien, sondern auch die ganze Verzeichnisstruktur mit komprimiert. Weiterhin wird für eine bessere Ausnutzung der Festplattensektoren gesorgt, so daß insgesamt eine höhere Kompressionsrate erzielt werden kann.

Harddiskrecording?

Aus Bild 2 ist jedoch ebenfalls zu ersehen, das z.B. Harddiskrecording mit hdpSTACK nicht funktionieren kann, da solche Programme aus technischen Gründen den Festplattentreiber umge-

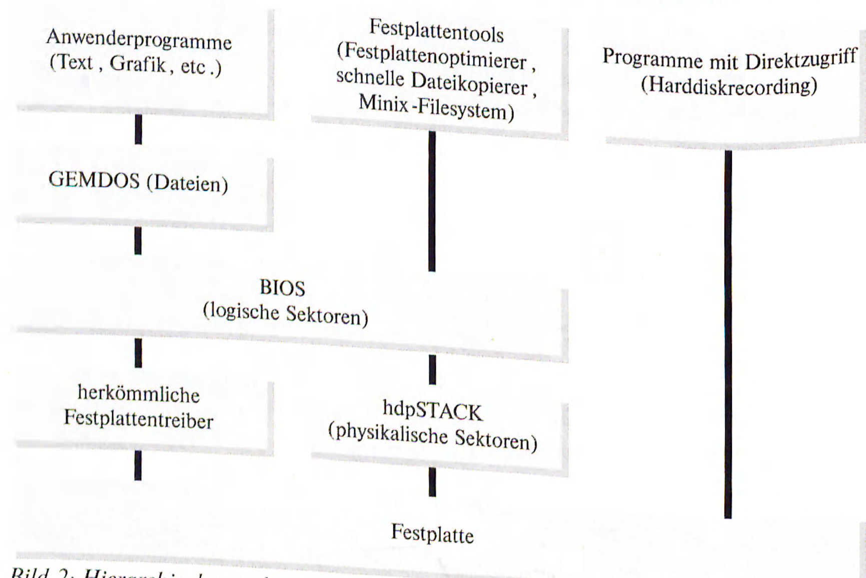
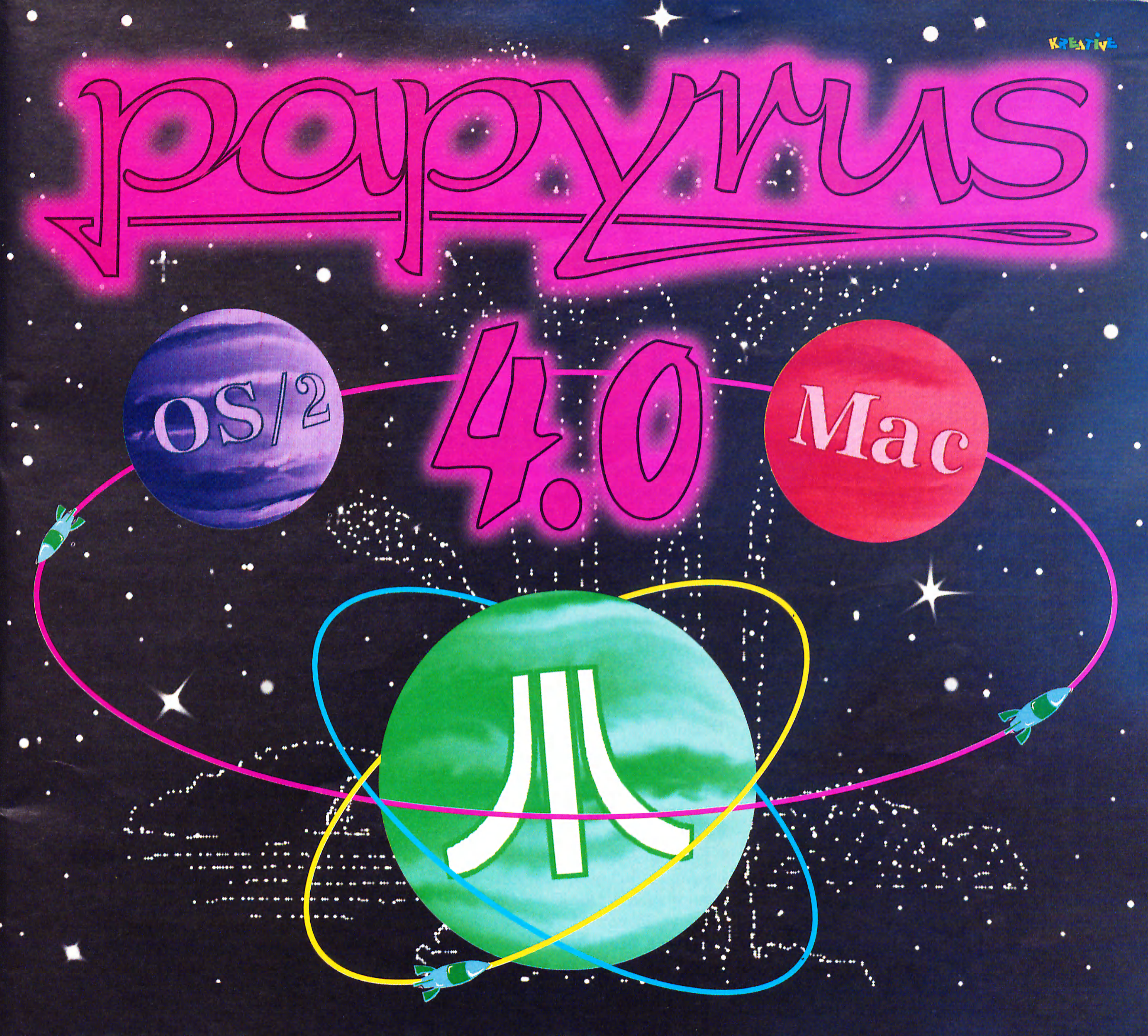


Bild 2: Hierarchieebenen beim Zugriff auf die Festplatte


KREATIVE
papyrus
4.0
OS/2
Mac

hen müssen. Nun zählt das Harddiskrecording ja leider zu den speicherhungrigsten Anwendungen. Es bietet sich jedoch die Möglichkeit, Backups auf mit hdpSTACK komprimierte Wechselplattenmedien vorzunehmen. Auf ein 270er Medium könnten dann bis zu 540 MBytes geschrieben werden.

Installation

Getestet habe ich hdpSTACK auf meinem neuen Eagle mit 68030er-Karte und einer 730er Quantum-Lightning-Festplatte. Leider unterstützt die aktuelle Programmversion bisher nur Platten am SCSI- und ACSI-Bus. Nach dem Starten des Installationsprogramms (Bild 1) wird eine leere Partition ausgewählt, die komprimiert werden soll. Diese wird natürlich nicht wirklich komprimiert, da sie ja noch gar keine Daten enthält. Vielmehr wird sie so initialisiert, daß sie anschließend von hdpSTACK als komprimierte Partition genutzt werden kann. Die erste Partition (Laufwerk C) sollte nicht komprimiert werden, da dann in der aktuellen Programmversion nicht mehr von der Festplatte gebootet werden kann.

Als nächstes wird der Button <Laufwerk initialisieren> angeklickt. Es erscheint ein Dialog, in dem die Blockgröße eingegeben wird, bevor das Laufwerk initialisiert wird. Bei diesem Vorgang werden alle Sektoren der Partition getestet und zum Teil mit Verwaltungsinformationen versehen. Hat man die gewünschten Partitionen initialisiert, wählt man das Bootlaufwerk (Laufwerk C) aus und klickt den Button <Treiber installieren> an. Anschließend wird bestimmt, ob hdpSTACK als autobootfähiger Festplattentreiber für die gesamte Platte zuständig sein soll, oder ob es als Auto-Ordner-Programm auf das Bootlaufwerk kopiert wird und nur die komprimierten Partitionen nachträglich einbindet. Beim Verlassen des Programms wird ein Reset ausgelöst, damit der neue Treiber beim Booten installiert wird.

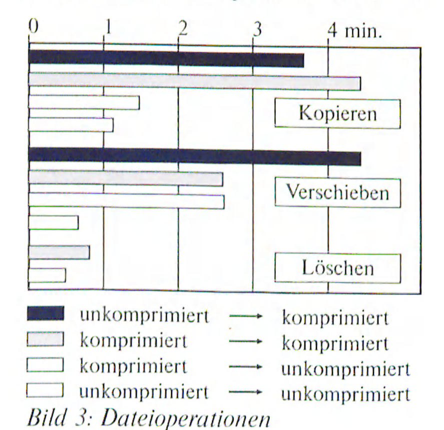


Bild 3: Dateioperationen

In der Praxis

Neben den Ergebnissen aus dem How-Fast-Test, sind für die Praxis sicher die Geschwindigkeiten beim Dateikopieren von Interesse. Aus diesem Grund habe ich einen Ordner mit 7275 KB in 42 Unterordnern und 305 Dateien auf verschiedene Partitionen kopiert. Hierbei wird ein Nachteil der aktuellen Version deutlich: Da die Kompression auf unterster Ebene abläuft, tritt beim Kopieren auf komprimierten Partitionen das oben bereits beschriebene unnötige Aus- und Einpacken der Daten auf, das natürlich Zeit kostet. Deshalb wäre eine direkte Übertragung der komprimierten Daten wünschenswert. Zu empfehlen ist auf jeden Fall der Einsatz eines schnellen Dateikopierers (Kobold), der die Zeiten wesentlich verkürzen kann. Weiterhin läßt sich erkennen, daß das Auspacken der Daten wesentlich schneller abläuft als das Komprimieren. Das liegt daran, daß ein kürzerer Plattenzugriff stattfindet und die Daten beim Auspacken nicht erst aufwendig analysiert werden müssen. Deswegen macht sich sich die Dekompression z.B. beim Laden von Programmen kaum bemerkbar.

Am meisten konnte die erzielte Kompressionsrate beeindrucken. Die 52,3 MBytes an Anwendungen, wie Calamus, Phoenix, DynaCAD mit Dokumenten und Bildern, die meine komprimierte Partition mittlerweile füllen, nehmen laut hdpSTACK-Statistik lediglich 23,7 MBytes ein. Das entspricht einer Kompressionsrate von 54,7 Prozent!

Die Demoversion

Auf der Leserdiskette für Abonneten ist eine Demoversion von hdpSTACK enthalten, mit der man sich ein Bild von der Leistungsfähigkeit des Programmes machen kann. Es lassen sich komprimierte Partitionen erzeugen und der Treiber installieren. Wenn der Rechner nach der Initialisierung einer Partition dreißig mal neu gebootet wurde, so kann auf diese nur noch lesend zugegriffen werden. Für unkomprimierte Partitionen gibt es keine Einschränkungen, so daß man die Demoversion auch als normalen Festplattentreiber verwenden kann.

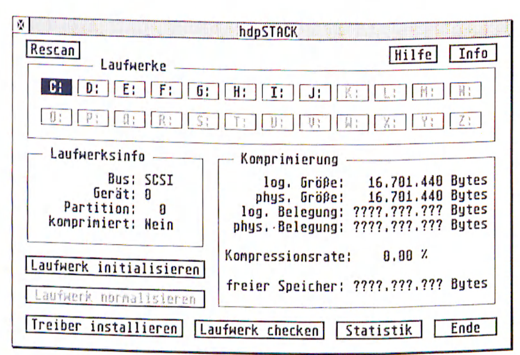


Bild 1

Die Vollversion

Die Vollversion von hdpSTACK ist für 99 Mark zu haben und kann über die dem Heft beiliegende Bestellkarte angefordert werden. Das Programm wird mit 28-seitigem Handbuch ausgeliefert, in dem ausführlich die Installation und Funktionsweise des Programmes beschrieben werden.

Als zusätzliches Bonbon ist auf der Diskette noch das Programm HDPilot enthalten, mit dem sich die Festplatte formatieren, partitionieren und testen läßt. Außerdem kann hdpSTACK damit komfortabel konfiguriert werden

Fazit

Sieht man als Alternative den Kauf einer weiteren Festplatte, so ist hdpSTACK eine lohnende Investition, um die vorhandenen Ressourcen voll auszuschöpfen. Wenn auch die Dateioperationen etwas länger dauern, so ist die Kompression doch immer noch wesentlich schneller als bei herkömmlichen Programmen. Darüberhinaus ließ sich die versprochene Kompressionsrate von 50 Prozent in der Praxis sogar noch übertreffen. Bleibt zu hoffen, daß hdpSTACK bei entsprechender Resonanz weiterentwickelt wird und zusätzliche Features, wie die Unterstützung von IDE-Festplatten oder das direkte Kopieren komprimierter Dateien, angeboten werden. Der Hersteller ließ bereits verlauten, daß an eine spezielle Falcon-Version mit DSP-Unterstützung gedacht wird. Insgesamt ist hdpSTACK rundum empfehlenswert.

Zusatzlüftung für den SM 124

In Anbetracht der Tatsache, daß ATARI-Hardware teilweise schon älterer Bauart ist, bleibt es nicht aus, daß es gelegentlich zu kleineren oder größere Defekten kommt. Daß man funktionsuntüchtige Hardware nicht gleich aufgeben muß, zeigt Ihnen eine kleine Reparaturanleitung für den SM124.

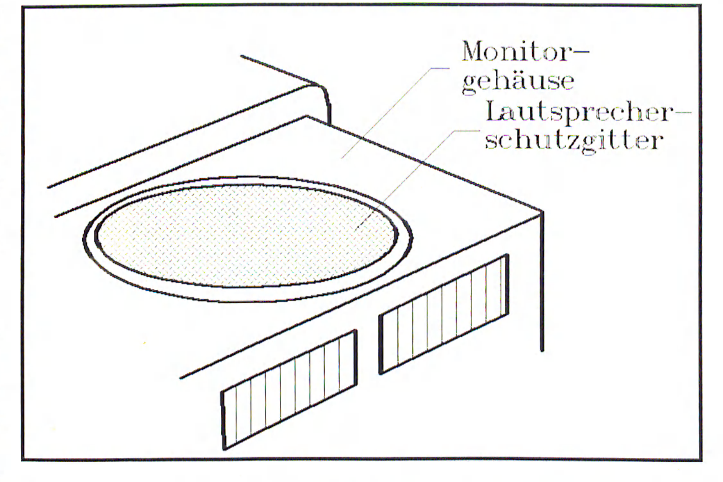
Einige einleitende Worte

Als ich mir einen SM124 für 27,-DM (!) gebraucht kaufte, hatte ich schon die schreckliche Vermutungen, daß er genauso gut funktionieren würde, wie er wenig gekostet hatte.

Das hat sich dann auch bestätigt.

Nach ca. 20-30 Minuten Betrieb war der Monitor schon ziemlich warm und fing langsam an, nach brenendem Kunststoff zu 'duften'.

Als Hobby-Computerbastl hatte ich daher schon bald die Gehäuserückwand entfernt und stellte fest, daß der 'nackte' Monitor keine Funktionsmängel mehr vorwies.



Also waren der angesammelte Staub, ein sich erwärmende Widerstand und eine nicht ausreichende Lüftung der Grund für die schnelle Überhitzung des Gerätes.

Die Reparatur:

Das erste der drei Probleme ist rasch gelöst: Abends sollte man den Monitor ausschalten und vom Netz getrennt übernachten lassen.

Am nächsten Tag bewaffnet man sich mit einem Pinsel (langer Holzgriff) sowie einem Staubsauger und putzt so gefahrlos Platine, diverse Bauteile und die Bildröhre.

Als nächstes ist am besten die Gehäuserückwand zu waschen (wenn man ihn schonmal auf hat...).

Schließlich überlegte ich mir, wie man der Überhitzung vorbeugen könnte. Als Lösung für die unzureichende Lüftung besorgte ich mir also einen Lautsprecherschutzgitter, der oben auf das Monitorgehäuse geschraubt wird. Vorher sollte natürlich passende Kreisfläche herausgeschnitten werden. Anstatt eines Lautsprecherschutzgitters kann auch Lüftungsgitter für Küchenmöbel oder für die Lüftungskanäle genommen werden.

Der Lohn für die Mühe ist dann ein Monitor, mit dem man stundenlang arbeiten kann.

Andreas Fertig

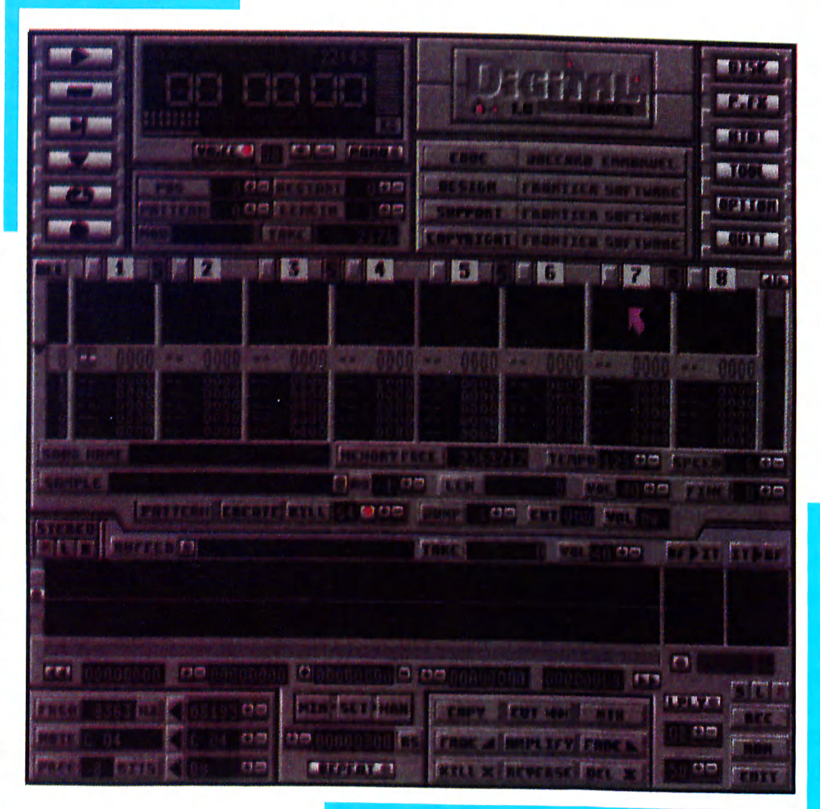
Digital Tracker

Nach NEON, Apex-Media usw. gibt es wieder einmal eine Software, die die bislang geglaubten Grenzen des Falcon030 überschreitet: Ein Soundtracker, der neben dem Vermögen, über MIDI bespielt zu werden, problemlos 32 Stimmen gleichzeitig abspielen kann. Und das bei voller CD-Qualität...

Wer kennt sie nicht, die Tracker, mit deren Hilfe tolle Songs z.B. in Form von ".MOD"-Files aufgenommen und auch wieder abgespielt werden können? Diese Art von Software ist auf dem AMIGA groß geworden, aber später auch für alle ST's erhältlich gewesen. Das Gute an den Trakker-Musikstücken ist, daß sie mit sogenannten Samples, also digitalen Aufnahmen von Originalklängen, arbeiten. Was mich als Musiker, der die Standard-Klaviertastatur gewöhnt ist, stets gestört hat, war die Tatsache, daß die Eingabe einer Musiksequenz nur über die Computertastatur erfolgen konnte.

Die Firma "Frontier Software" aus Frankreich, die sich schon in der Vergangenheit durch hervorragende Demos einen guten Namen in der Szene gemacht hat, wechselte kürzlich die Fronten und programmiert nun professionelle und komerzielle Software. Eine Tatsache, die ich persönlich für sehr erfreulich halte, da ich von den Leistungen der Demo-Programmierer stets überzeugt gewesen bin.

Das erste Produkt der französischen Truppe nennt sich "Digital Tracker". Es wurde speziell für die Fähigkeiten des Falcon konzipiert und hat sich gegenüber den PD-Vorläufern aus dem selben Hause erheblich gesteigert.



Was kann der Soundtracker?

Sicherlich werden die Musiker unter Ihnen schon am Screenshot erkannt haben, daß dieses Programm nicht wie typische Sequenzer oder Harddiskrecorder gestaltet ist. Das liegt daran, daß die Zielgruppe dieses Trackers ursprünglich im Kreise der Demo- und Spieleprogrammierer zu suchen ist. Aufgrund der Midi-Anbindung dürfte sich die Menge der potentiellen Interessenten jedoch erheblich erweitern - dazu später mehr. Das absolute Novum am Digital Trakker ist seine Fähigkeit, 32 Stimmen gleichzeitig abzuspielen, wobei Sie natürlich die Möglichkeit besitzen, einzelne Stimmen zu "muten", also auszublenden, bzw. einzelne Stimmen solo zu hören. Selbstverständlich handelt es sich hierbei um 32 mono Samples, die gleichzeitig abgespielt werden können. Doch erfreulicherweise unterstützt das Programm auch den Stereo-Modus. Hierzu haben Sie folgende Möglichkeiten: Entweder Sie legen die Mono-Samples im Raumpanorama fest, also eher links oder eher rechts, oder sie nehmen einen Stereo-Sample auf. Letztere Möglichkeit verbraucht natürlich jeweils 2 Stimmen (links und rechts), so daß Ihnen bei ausschließlichem Gebrauch dieser Samples "nur noch" 16 Spuren zur Verfügung stünden.

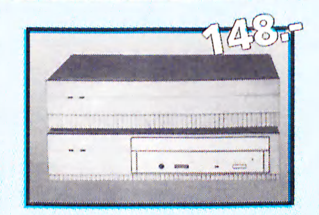
Effekte und Soundmanipulation

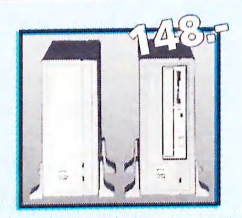
Nun ja, die Fähigkeiten, die der Digital-Tracker in diesem Zusammenhang bietet, umfassen nicht den Bereich der traditionellen Soundeffenkte wie z.B. Hall, Chorus etc. All dies könnte der DSP mit Sicherheit erzeugen, wäre da nicht das kleine Problem, daß die gesamte Performance dazu gebraucht wird, die 32 Stimmen realisieren zu können. Dennoch hat der Musiker umfangreiche Bearbeitungsmöglichkeiten zur Soundmanipulation. Samples können in der Frequenz variiert, invertiert, mit anden Samples ge-

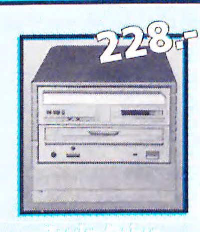
Für ATARI & MAC:



SCSI-MASSENSPEICHER FÜR ATARI/MAC-COMPUTER









Nachfolgend finden Sie eine Auswahl an hochwertigen SCSI-Komponenten. Die externen Geräte werden komplett anschlußfertig für TT/MAC mit **SCSI-Kabel 50-25, Netzkabel und ext. Terminator** geliefert.
Standardmäßig verwenden wir das S-Drive Tischgehäuse. Auf Wunsch erhalten Sie alle Fest- und Wechselplatten (außer SYQUEST 88 + 200) auch ohne Aufpreis im Portabel-Gehäuse.

Wenn Sie sich Ihr eigenes SCSI-System im Twin-Drive-Gehäuse oder 4er-Tower zusammenstellen wollen, so errechnet sich der Gesamtpreis für das anschlußfertige Gerät:

Einzelpreis der "nackten" Geräte + Gehäusepreis.

Achten Sie auf Qualität und vergleichen Sie:
Unsere Gehäuse sind mit Netzteil, Lüfter(n), ID-Schalter(n) und zwei 50-poligen SCSI-Buchsen ausgestattet.

FESTPLATTEN	MB	ms	nackt	extern
Quantum LTS	365	11	358.-	528.-
Quantum LTS	540	11	428.-	598.-
Quantum LTS	**730**	**11**	**488.-**	**658.-**
IBM DPES	1000	9	928.-	1098.-
Conner CFP	**1080**	**9**	**888.-**	**1058.-**
Conner CFP	**2105**	**9**	**1398.-**	**1568.-**
Quantum ATLAS	2150	8	1748.-	1918.-
Quantum GrandPrix	**4300**	**8**	**2598.-**	**2768.-**

TOSHIBA/SONY CD-ROM	nackt	extern
T. XM-5301B, 4-fach-Speed	399.-	569.-
T. XM-3601B, 4.4-fach-Speed	599.-	769.-
SONY CDU-55S, 2.4-fach-Speed	339.-	499.-
Caddy, z.B. für 3401B/3501B	1: 10.-	ab 10: 9.-

* externe Version mit Audio-CINCH-Buchsen ! *

SYQUEST-Wechselplatten	nackt	extern
SQ-5110C, 44 + 88MB	488.-	748.-*
SQ-5200C, 44, 88 + 200MB	768,-	1048.-*
SQ-3105S, 105MB	468.-	748.-*
SQ-3270S, 105 + 256MB	**578.-**	**848.-***
SQ-400, 44MB-Medium	1: 89.-	ab 5: 87.-
SQ-800, 88MB-Medium	1: 99.-	ab 5: 97.-
SQ-2000, 200MB-Medium	1: 149.-	ab 5: 145.-
SQ-310, 105MB-Medium	1: 105.-	ab 5: 99.-
SQ-327, 256MB-Medium	1: 105.-	ab 5: 99.-

FUJITSU MOD-Laufwerke	nackt	extern
2512A(2), 230MB + 128B	1048.-	1278.-*
MO-Medium 128MB	1: 49.-	ab 10: 45.-
MO-Medium 230MB	1: 55.-	ab 10: 52.-

*externe Version inkl. 1 Medium

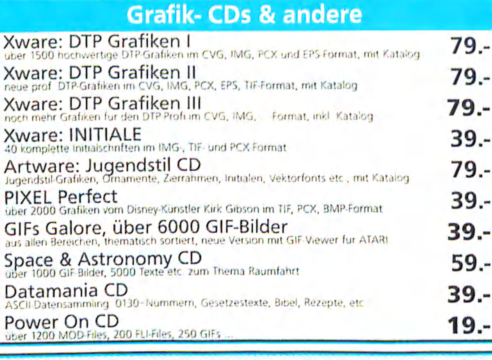
Anschluß an ATARI/MAC - Rechner :		
TT/MAC extern		siehe extern
TT intern	mit Original Festplattendeckel	"nackt" + 69.-
Falcon extern	mit SCSI2-Kabel ca. 90cm	"extern" + 35.-
alle ST(E) extern	mit GE-Soft TOPLINK inkl. HD-PLUS 5.5	"extern" + 100.-

SCSI - Komponenten einzeln: (Sonderinfo anfordern !)		
SCSI-Gehäuse		Preis siehe Foto
Netzkabel		10.-
Abschlußterminator		15.-
SCSI-Kabel 50-25, ca. 90cm		19.-
SCSI-Kabel 50-50, ca. 90cm		19.-
Falcon SCSI2-Kabel, ca. 90cm		49.-
GE-Soft TOPLINK	Hostadapter für ST(E) inkl. Eickmann HD-PLUS 5.5	115.-
Powerbook-Kabel	SCSI-Kabel, ca. 60cm 50p CENTRONICS auf Hosiden	69.-

* Auch andere Kabel und Längen lieferbar ! *

CDs speziell für ATARI-Computer

Lohrum: ATARI PD- und Shareware CD I ca. 300MB PD- und Sharewareprogramme für ATARI, "drachenstarke Software"		59.-
Lohrum: ATARI PD- und Shareware CD II ca. 500MB PD- und Sharewareprogramme für ATARI, "tigerstarke Software"		59.-
Lohrum: ATARI PD- und Shareware CD III noch mehr neue PD- und Sharewareprogramme für ATARI		59.-
Whiteline: ALPHA CD, für ATARI komplette DL-PD-Serie, POISON! Vollversion, LinuX 68030/040, über 1000 Fonts, ...		69.-
Whiteline: GAMMA CD, für ATARI der Nachfolger der Alpha CD, mit 6 Vollprogr., 1000 CFN-Fonts, etc.	NEU!	79.-
GEMini CD für ATARI ca. 600MB: Programm, Grafik, Text, Portfolio, Jaguar-Bilder, etc.		59.-
SystemSolutions: ATARI MEGA ARCHIVE V.2 über 1.9 GBYTE (!) PD- und Shareware für den ATARI in gepackter Form		59.-
M. Wehner: Skyline CD, für ATARI PD, Shareware, Freeware, => TEMPUS WORD JUNIOR Vollversion, etc.		49.-
MAXON CD 1, für ATARI, 2. Auflage ST-Computer PD-Serie bis 704, PD-Datenbank, Crazy Sound Junior,	NEU!	59.-
Xware: Mission 1 CD, für ATARI 2 Vollversionen, CFN- Fonts, 4U-PD-Serie, Grafiken, MODs, FLIs, IMGs ...	NEU!	49.-



Grafik- CDs & andere

Xware: DTP Grafiken I über 1500 hochwertige DTP-Grafiken im CVG, IMG, PCX und EPS-Format, mit Katalog	79.-
Xware: DTP Grafiken II neue prof. DTP-Grafiken im CVG, IMG, PCX, EPS, TIF-Format, mit Katalog	79.-
Xware: DTP Grafiken III noch mehr Grafiken für den DTP-Profi im CVG, IMG, ... Format, inkl. Katalog	79.-
Xware: INITIALE 40 komplette Initialschriften im IMG-, TIF- und PCX-Format	39.-
Artware: Jugendstil CD Jugendstil-Grafiken, Ornamente, Zierrahmen, Initialen, Vektorfonts etc., mit Katalog	79.-
PIXEL Perfect über 2000 Grafiken vom Disney-Künstler Kirk Gibson im TIF, PCX, BMP-Format	39.-
GIFs Galore, über 6000 GIF-Bilder aus allen Bereichen, thematisch sortiert, neue Version mit GIF-Viewer für ATARI	39.-
Space & Astronomy CD über 1000 GIF-Bilder, 5000 Texte etc. zum Thema Raumfahrt	59.-
Datamania CD ASCII-Datensammlung: 0130-Nummern, Gesetzestexte, Bibel, Rezepte, etc.	39.-
Power On CD über 1200 MOD-Files, 200 FLI-Files, 250 GIFs ...	19.-

NEU! 160 MB - IBM SCSI-Festplatte

Rohlaufwerk 3.5"	278.-
extern TT/MAC	398.-
extern ST	478.-

Externe Variante wahlweise im Tisch- oder Portabelgehäuse inkl. SCSI-Kabel 50–25 und Netzkabel. ST-Variante statt SCSI-Kabel mit GE-Soft TOPLINK.



Photo CD™ - Grafiken

jede CD 19.50

Jeweils 100 faszinierende PHOTO CD™ - Bilder in Topqualität zu folgenden Themengebieten:

- Transport & Verkehr
- Wildtiere in der Natur
- Stilleben & Hintergründe
- Naturlandschaften
- Wunderwelt der Tiefe
- Tropische Fische
- Eisenbahnen
- Pflanzenwelt
- Skylines & Bauten
- Exotisches Asien
- Sport & Freizeit I
- Süßwasser
- Tropische Meere
- Texas
- Technik & Business
- Kulturstätten der Menschheit
- Menschen live
- Sport & Freizeit II
- Mittelmeer/Atlantik
- Naturlandschaften 2
- Canada

NEU!

Egon! CD-Utilities, CD-ROM-Treibersoftware für alle ATARIs, inkl. CPX-Modulen, etc.	79.-
ColorDisk PCD, Photo CD-Bearbeitungssoftware für alle ATARIs / MagiCMac)	99.-

BUNDLING - ANGEBOTE

Egon! CD-Utilities bei Kauf eines CD-ROMs	49.-
Egon! CD-Utilities + ColorDisk PCD	149.-
ColorDisk PCD + 3 Photo CDs (s.l.) Ihrer Wahl	149.-
ColorDisk PCD, Egon! CD-Utilities + 3 Photo CDs (s.o.)	199.-
Komplettsammlung PHOTO CDs (22 Stück), siehe links	349.-

Weitere günstige Bundling-Angebote auf Anfrage !

TIP! 14"-Monochrom-Monitor für alle ATARI-Computer

- superscharfes Bild ohne Verzerrungen
- Anti-Reflex-FLATSCREEN
- Graustufendarstellung am TT, Falcon
- anschlußfertig für ST(E), TT, Falcon

278.-

MULTIBOARD für ATARI ST/MEGA ST

DIE Erweiterungskarte für Ihren ATARI von H &N, mit Sockeln für bis zu 8MB zusätzl. RAM, TOS 2.06, IDE-Festplatte oder CD-ROM, VGA-Grafikkarte ET4000.

Multiboard ST/MEGA ST	298.-
Original TOS 2.06	98.-
VGA-Karte & ET4000 NVDI	289.-
2MB RAM/8MB RAM (SIMMs)	149.-/559.-
IDE-Harddisk 540MB/850MB/1 GB	439.-/579.-/699.-
SONY CD-ROM CDU-55E inkl. Treibersoftware	299.-

MAC-Zubehör

ASH: MagiCMac Der ATARI-Emulator für 68er MACs	279.-
McSTout: BASIS-Version CENTRONICS + ser. Schnittst. für PDS-Slot	248.-
dito mit MIDI IN-OUT-THRU	278.-
Aufpreis: 2-Tasten-Maus	10.-
RAM-Modul 16MB f. Performa	898.-
RAM-Modul 32MB f. Performa	1798.-

Sämtliches MAC-Kabel (VGA-Adapter, Druckerkabel, ser. Kabel etc.), sowie APPLE-Computer erhalten Sie preisgünstig auf Anfrage !

Speichererweiterungen für ATARIs

IMEX 2, für STs Ramerweiterung um 2MB	269.-
2 SIMMs für STE 1MB auf 2MB oder 2MB auf 4MB	a.A.
4 SIMMs für STE zur Erweiterung von 1 auf 4MB	a.A.
VANTAGE 14/16 MB steckbare Ramkarte für Falcon	978.-
VANTAGE 2000 PS2 Ramleerkarte für Falcon, bestückbar mit einem PS2-SIMM-Modul	98.-
aixTT, Ramkarte f. TT bestückbar mit 2x PS2-SIMMs	249.-
aixTT, 4MB/8MB 4MB/8MB-Fastramkarte	548.-/848.-
aixTT 16MB 16MB-Fastramkarte	1248.-
aixTT 32 MB 32MB-Ramkarte für TT	2198.-
ST-Book auf 4MB Preis inkl. Einbau + 1 Jahr Garantie	1125.-

Diverses

Copro 68.882–20 Mhz PLCC, für Falcon 030	69.-
Aktivboxen 25 W mit 220V-Netzanschluß	69.-
leiser Lüfter für MEGA STE/TT/Megafile 30	25.-
Pilot LOGIMOUSE DIE Maus für ATARI/AMIGA	69.-
HD-Laufwerk extern 3.5"/1.44MB, anschlußfertig für ATARI, inkl. Netzteil	159.-

NEU! EPSON-Scanner

EPSON GT-6500 SCSI echte 300dpi, 256 GS, 24Bit Farbe	1148.-
EPSON GT-8000 SCSI echte 400dpi, 256 GS, 24Bit Farbe	1598.-
EPSON GT-9000 SCSI echte 600dpi, 1024 GS, 30Bit Farbe	2398.-
Digital Art: GT LOOK II professionelle Scansoftware für ATARIs	249.-
Powerbundle: GT LOOK II & DA's Picture (Preis gilt nur nur beim Kauf eines EPSON-Scanners !)	478.-

Alle Preise in DM inkl. Mehrwertsteuer. Druckfehler, Preisänderungen und Lieferbarkeit vorbehalten.
Einige verwendete Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen.

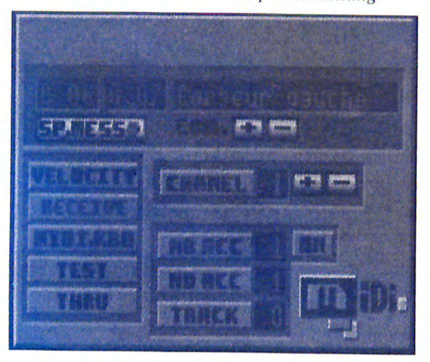


IHRE FACHHÄNDLER

Betz Computer Gärtnerstraße 80 20253 Hamburg Tel: 040/402014 Fax: 4905761	Layout-Service Kiel Eckernförder Straße 83 24116 Kiel Tel: 0431/180975 Fax: 17080	Chemo - Soft Lindenhofsgarten 1 26121 Oldenburg Tel: 0441/82851 Fax: 86019	trifolium Graßweg 14 34121 Kassel Tel: 0561/282824 Fax: 27963	Düsselsoft - Hartung & Sigg GbR Am Staatsforst 88 40599 Düsseldorf Tel: 0211/745030 Fax: 745084
EU-Soft Peter Weber Josefstraße 11 53879 Euskirchen Tel: 02251/73831 Fax: 52689	CoCo sales agency c/o Maastrichterlaan 130 NL-6291 EV Vaals Tel: 0241/28495 Fax: 28400	edicta GmbH Karl-Pfaff-Straße 30 70597 Stuttgart Tel: 0711/763381 Fax: 7653824	Xware Alexander Schütz Ochsenmühlstraße 11 85049 Ingolstadt Tel: 0841/490660 Fax: 4906620	AG Computer A. Gehringer Schnaidweg 1 87700 Memmingen Tel: 08331/86373 Fax: 86346

Händleranfragen mit Gewerbenachweis an EDV-Service Bontenackels, Fax: 02405 - 74369

Samplebearbeitung



mischt werden bzw. im Raum positioniert werden. Darüber hinaus gibt es noch viele andere Möglichkeiten, die man am Besten selber ausprobieren sollte. Was außerdem festzuhalten wäre, ist die Tatsache, daß Samples mit verschiedenen Samplefrequenzen und Sampleraten aufgenommen und gleichzeitig abgespielt werden können. D.h., daß Sie für Drum-Sounds z.B. einen 8 bit-Sample bei 16 KHz, und einen Klavier-Sample mit 16 bit und 49 KHz verwenden und beide gleichzeitig wieder abspielen können. Hinzuzufügen wäre, daß der Digital-Tracker ausreichende Sample-Möglichkeiten bietet, so daß Sie eigene Sounds schnell verwerten können.

Musikaufnahmen

Die Aufnahmemöglichkeiten beim Digital-Tracker entsprechen weitestgehend den traditionellen Methoden der ".MOD"-Tracker. Vereinfacht ausgedrückt, haben Sie eine Reihe von Spalten (siehe mittlerer Bereich des Haupt-Screens) und innerhalb der Spalten jeweils einzelne Zeilen. Jede Spalte entspricht einer Spur. Die Zeilen zeigen die Daten des jeweiligen Samples (z.B. Tonhöhe, Lautstärke). Die in der Mitte der Spalten in einem größeren, grauen Feld dargestellte Zeile entspricht der aktuellen Song-Position. Spielt man ein Stück ab, scrollen die Zeilen von unten nach oben. Für diejenigen, die mit der Klaviertastatur nicht so bewandert sind, gibt es die Möglichkeit, die Töne Schritt für Schritt über die Computertastatur einzugeben. Dabei können folgende Informationen verarbeitet werden: Die zu spielende Note, die dazugehörende Oktave (der Anwender hat einen Tonumfang von 6 Oktaven!!!), das Instrument, dessen Lautstärke und ggf. auch die Effenktdaten. Was neben der hohen Anzahl der Stimmen ein weiteres unschlagbares Element darstellt, ist die Möglichkeit, auch eine Midi-Tastatur anzuschießen und die Melodie daraufeinzuspielen. Selbst die Erkennung von anschlagdynamischen Werten wird vom Tracker übernommen und in die entsprechenden Werte umgesetzt.

Kopieren und Montieren

Unter dem Menüeintrag "TOOL" hat der Musiker die Möglichkeit, zu schneiden und zu kopieren. So z.B. beim Einspielen eines Beats. Natürlich wäre es lästig, einen Rhythmus das gesamte Stück über einzuspielen, wenn sich dieser in seiner Grundstruktur z.B. nach 16 Takten wiederholt. Es bietet sich also an, diese 16 Takte einzuspielen, mit einem sog. Locator einzurahmen und diesen Abschnitt mehrmals hintereinander zu kopieren. Zusätzlich bietet der Tracker aber auch die Möglichkeit, Abschnitte zu transponieren, ganz auszuschneiden (also zu löschen) oder einfach zu verschieben. Möchten Sie sich anschließend anhören, was Sie bis dato fabriziert haben, so bietet Ihnen ein einfaches Bedienfeld, welches dem eines CD-Players sehr ähnelt, die Möglchkeit, standardmäßig abzuspielen, vorwärts- bzw. rückwärts zu spulen, einzelne Stimmen auszublenden usw. Zwar können nicht die Informations-Spalten aller 32 Stimmen angezeigt werden, doch eine kleine Übersicht gibt Ihnen die Möglichkeit zu sehen, wieviele Stimmen jeweils in Gebrauch sind.

Fazit

Digital-Tracker ist weitesgehend ein Tracker mit Fähigkeiten, die jeder guter Tracker z.B. auf dem AMIGA besitzen sollte. Es gibt jedoch einen entscheidenen Vorteil, der in meinem Bekanntenkreis schon zwei AMIGA-Demo-Musiker dazu bewegt hat, sich einen Falcon zu kaufen (ja, man will es nicht für möglich halten...): Das wohl wichtigste und von vielen Musikern lange herbeigesehnte Feature ist die Einbindung einer Midi-Einspiel-Funktion, die in Echtzeit arbeitet. Ein echter Trumpf ist auch, daß man Musikstücke mit bis zu 32 Stimmen aufnehmen kann, was absolut rekordverdächtig ist. Mir als Musiker im "herkömmlichen" Sinne würde es gut gefallen, wenn der Digital-Tracker eine grafische Sequenzendarstellung im klassischen Stile wie z.B. bei Cubase oder Notator bieten würde, da man sich erheblich umstellen muß, wenn man nicht aus der Szene der Demo- und Spieleprogrammierer kommt. Diese können die eingespielten Songs übrigens einfach in eigene Programme einbinden. Die entsprechenden Source-Codes liegen der Software bei. Ein Wehrmutstropfen ist, daß Digital-Trakker nicht deutsch- , sondern nur englischsprachig ausgeliefert wird. Dies ist damit zu erklären, daß sich die französischen Programmierer nicht sicher sind, ob es in Deutschland einen Markt für dieses Produkt gibt oder nicht. Sollte der Tracker sich aber hierzulande gut verkaufen, so ist ein Update, verbunden mit einer Übersetzung ins



Lautstärkeregelung

Deutsche nicht mehr auszuschließen. Alles in allem ist dies ein sehr interessantes Produkt, welches neue Möglichkeiten bietet, Musik in hochwertiger Qualität aufzunehmen, ohne dabei einen externen Klangerzeuger zu benötigen. Für alle diejenigen, die grundsätzliches Interesse an diesem Tracker haben, bietet der deutsche Distributor auch eine Demo-Version zum Preis von 10.- DM an.

Thorsten Franke

Der Digital-Tracker ist ein Produkt, das vom FALKE-Verlag, Herausgeber der ATARI-Inside, in Deutschland vertrieben wird.

Bezugsquelle:
FALKE Verlag
A. Goukassian
Rührsbrook 10
24226 Heikendorf
FAX 0431 - 245 321

Bibelprogramm Concordance 3.1

Software tools for the body of Christ

Mittlerweile gibt es einige sehr gute Bibelprogramme für den Computer - auch für ATARI. Concordance 3.1 ist eines davon. Benötigt werden ein Atari ST(E), TT oder Falcon mit mindestens 2 MB Arbeitsspeicher, Schwarzweiß- oder Farbmonitor, Diskettenlaufwerk und eine Festplatte. Concordance läuft unter allen TOS-Versionen inklusive Multi-TOS. Für den griechischen Text benötigt man einen GDOS-Manager. Die griech. Fonts werden von SPIRIT WARE mitgeliefert.

Bibeltexte

Zu den lieferbaren Bibeltexten gehören die King James Version, die NASB, die Elberfelder- und die Luther'84-Übersetzung, sowie das Greek New Testament (identisch mit Nestle-Aland). Eines der außergewöhnlichen Dinge bei Concordance ist, daß alle Bibeltexte komprimiert vorliegen. So haben die deutschen Bibeltexte nur noch 2,1 MB anstatt 4,8 MB. Das kommt so zustande: Der Komprimierungsvorgang erzeugt ein Wörterbuch (".DCT"-Datei), in dem jedes Wort der Bibel einmal aufgeführt ist, und erzeugt zum anderen Textdateien ("CCD"-Datei), die nur Nummerncodes enthalten und darauf hindeuten, an welcher Stelle das Wort im Wörterbuch steht. Diese Codes sind im WORD-Format (2 Bytes lang) und nutzen die 16 Bit Datenbreite des Atari aus. Da nun jedes Wort gleich lang ist (= 2 Bytes), sind die Suchvorgänge wesentlich schneller, als wenn die Suchstrings in ihrer tatsächlichen unterschiedlichen Länge gesucht werden müßten. So kommt es, daß ein Wort, das gesucht werden soll, aber in der Bibel nicht vorhanden ist (Tippfehler), in weniger als einer Sekunde "gefunden" wird! Da alle Bibeltexte nur in dieser komprimierten Version vorliegen, habe ich ein eigenes C-Programm geschrieben, das es ermöglicht, einzelne Bibelbücher ins ASCII-Format zurückzuverwandeln. Der GNT-Text wird dabei in ein Text-Format gewandelt, das es SIGNUM!2/3 mit Hilfe eines speziellen Griechisch-Fonts ermöglicht, den griechischen Text korrekt mit Akzenten darzustellen und auszudrucken. (DECODER.PRG ist kostenlos bei mir zu haben!)

Main-Screen

Die Fenster zur Welt

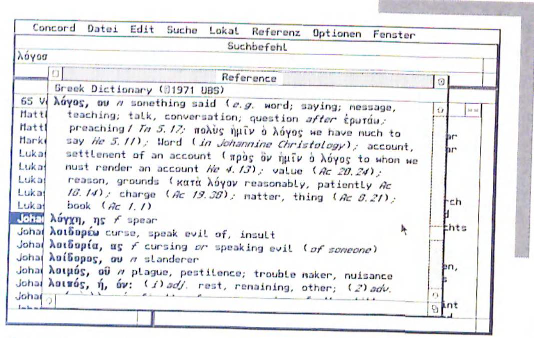
Auf dem Monitor erscheint Concordance aufgeräumt und übersichtlich in fünf verschiedene GEM-Fenster. Die Darstellung erfolgt in einem Text-, Such-, Listen-, Lexikon- und Editor-Fenster. Diese liegen alle an der Oberfläche und nicht in der Tiefe komplizierter Mausbewegungen verborgen. Die Übersicht bleibt ständig gewahrt. Beim Programmstart erscheinen Such-, Listen- und Textfenster geöffnet. Wieviele und welche Texte sofort mitgeladen werden sollen, kann unter Optionen abgespeichert werden. Die Größen der verschiedenen Fenster sind ebenfalls selbst wähl- und abspeicherbar wie manch andere wichtige Voreinstellung.

Wer suchet, der findet!

Der Kern einer elektronischen Bibelkonkordanz besteht in ihren Suchfunktionen: Eine Buchauswahlbox gestattet, direkt in ein Bibelbuch zu springen, eine Versauswahlbox erwartet die Eingabe einer Buch-, Kapitel- und Versangabe, um diesen Vers am oberen Ende des Textfensters anzuzeigen. Das Suchbefehlfenster nimmt die Suchbefehle auf, die aus Wörtern oder Phrasen bis zu 255 Zeichen bestehen können. Verschiedene Operatoren modifizieren und verfeinern den Suchbefehl und sind in jedem Suchvorgang gemischt zugelassen. Die Suchdurchläufe sind begrenzbar auf wenigstens ein Bibelbuch oder nach eigenen Buchzusammenstellungen.

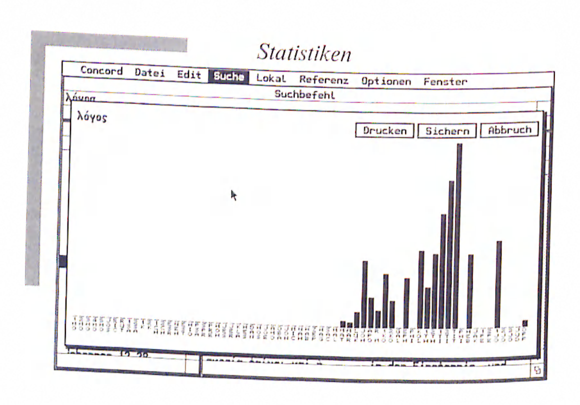
Der 'Und'-Operator sucht nach dem Vorkommen mehrerer Worte im gleichen Vers. Der 'Oder'-Operator findet in einem Suchvorgang gleichzeitig Wörter in unterschiedlichen Versen. Der 'Wilcard'-Operator gestattet die Suche aufgrund von Wortrudimenten, wobei dieser Operator an jeder beliebigen Stelle eines Wortes eingegeben werden kann (zB. "+bild" oder "+recht+" oder "Vor+en"). Ein neu hinzugekommener Operator ist der 'Ketten'-Operator. Die Eingabe "~5" zwischen zwei Suchworten besagt, daß ein Suchstring gesucht werden soll, der en Abstand von fünf Worten zwischen den beiden Suchworten in einem Vers bestimmt.

Eine besondere Form der Suche ist die "Lemma"-Suche griechischer Wörter.



Suchen mit Concordance 3.1

Statistiken



Bei Eingabe eines Wortes mit vorangestelltem 'Klammeraffen' werden alle möglichen grammatikalischen Formen eines Verbes gefunden, die sich ja in ihren Zeiten und Modi beträchtlich voneinander unterscheiden können. Als ich vor 20 Jahren die altgriechische Sprache erlernte, blieb mir nichts anderes übrig, als mich durch Grammatik und Wörterbuch zu quälen. Auch im Studium später gab es zur Erschließung des Neuen Testamentes in seiner Ursprache keinen anderen Weg. Die manchmal komplizierte Suche nach den griechischen Stammformen war zuweilen eine mühsame und zeitraubende Angelegenheit.

Eine weitere Außergewöhnlichkeit in Concordance 3.1 ist die grammatikalische Suchfunktion. Die morphologische Suche erlaubt über eine Dialogbox Wörter mit ganz bestimmten grammatikalischen Kennzeichen aufzusuchen. Zehn verschiedene Wortarten (z.B. Verb, Substantiv, Pronomen etc.) stehen zur Verfügung. Ein zu suchendes Verb kann so bestimmt werden: Singular, Aorist, Medium, Indikativ, 1. Person. Concordance findet daraufhin alle Verben dieses Kriteriums mühelos und schnell.

Griechisches Lexikon - Luther'84 Wörterbuch

Concordance 3.1 hat sogar ein griechisches Lexikon integriert, das zur Zeit allerdings nur eine englische Übersetzung bietet. An einer deutschen Worterklärung wird gearbeitet. Das integrierte Lexikon erscheint in einem eigenen Fenster auf drei Ebenen. Ebene eins zeigt die alphabetische Liste der griechischen Buchstaben. Ebene zwei listet alphabetisch alle im griechischen Neuen Testament vorkommenden Wörter auf. Ebene drei zeigt die griechischen Wörter mit englischer Bedeutungs- und Grammatikerklärungen, sowie Verweisstellen für das Vorkommen im NT. Über fensterintegrierte Zeiger sind die Ebenen zu erreichen. Im Textfenster kann ein Wort per Control-Klick selektiert werden. Daraufhin erscheint eine Dialogbox, die vier Möglichkeiten für das selektierte Wort eröffnet: einen Blick ins griechische Lexikon zur Worterklärung, Parsing-Informationen = die grammatikalische Bestimmung eines Wortes, Einfügen in Suchbefehlsfenster, Übertragen ins Klemmbrett.

Auch umgekehrt kann gesucht werden: Wer die griechische Bedeutung eines englischen Bibelwortes herausbekommen will, gibt das Wort in die Dialogbox 'Referenzsuche' ein. Nun kann ein englisches Wort ja mehrere griechische Äquivalente haben. Über die Suchwiederholungstaste wird im Lexikon weitergesucht.

Mittlerweile habe ich die Worterklärungen im Anhang der Luther'84-Bibel in Concordance 3.1 als Luther-Wörterbuch eingebaut. So kann hier ebenso wie im griechischen Lexikon nach Wörtern gesucht werden. Zwischen dem griechischen Lexikon und dem Luther-Wörterbuch können. ohne weiteres Querverbindungen hergestellt werden.

Textfenster

Das Textfenster enthält außer dem vollständigen Bibeltext viele Besonderheiten. Concordance 3.1 ist in der Lage, mehrere Bibeltexte gleichzeitig in dieses Fenster zu laden und gleichzeitig bzw. wechselweise zwei Texte nebeneinander darzustellen. Über ein Splitbutton in der Infozeile des Textfensters kann die Darstellung eines bzw. zweier Texte gewählt werden. Eine Menüleiste ist integriert, die die geladenen Bibeltexte anzeigt. Jederzeit kann aus dieser Leiste ein geladener Text, der momentan nicht angezeigt wird, ins Fenster gebracht werden. Ein Tauschsymbol gestattet im Falle der Darstellung zweier Texte zu wählen, welcher Text links bzw. rechts angezeigt wird. Das hat insofern Bedeutung, als der links angezeigte Text Einfluß auf die Eingabe der Suchbefehle hat. Wird der deutsche Text an dieser Stelle gezeigt, nimmt das Suchbefehlsfenster automatisch deutsche Buchstaben auf, steht der griechische Text links, stellt das Suchbefehlsfenster die eingetippten Suchstrings in griechischer Schrift dar. Die Tastenbelegung der griechischen Buchstaben hält sich weitestgehend an die deutschen Tasten, die Akzente belegen extra Tasten, die zur Unterscheidung von Buchstaben zusätzlich die gedrückte ALT-Taste erfordern. Die parallele Textdarstellung geschieht so übersichtlich, daß die jeweiligen Versangaben auf gleicher Höhe auch bei unterschiedlicher Textlänge ersichtlich sind. In der Infozeile des Textfensters stehen die Angaben über das aktuell dargestellte Bibelbuch mit der aktuellen Kapitelangabe.

Das Scrollen des Textes im Textfenster bedarf noch besonderer Beachtung: Um einen Vers vor- oder zurückzublättern, ist einfach die Cursortaste für Auf-Ab zu bedienen. Control-Cursor blättert eine Textseite weiter. Diese beiden Bewegungsarten funktionieren auch dann, wenn das Textfensternicht getoppt ist. Um vom Anfang eines Buches zum Ende zu gelangen oder zurück, bewegt man den weißen Teil des Srollbalkens mit der Maus ganz nach oben oder unten. Bei gedrückter ALT-Taste und Mausklick im schraffierten Teil des Srollbalkens wird der Text ein Bibelbuch weiterbewegt. Um aber nur ein Kapitel vor- oder zurück-

zugelangen, klickt man mit der Maus bei gedrückter ALT-Taste auf die Pfeilspitze des Scrollbalkens. Wenn das weiße Care des Scrollbalkens ganz oben ist, steht der allererste Vers eines Buches, wenn das weiße Care ganz unten ist, der letzte Vers am oberen Fensterrand.
Über die ganze Bibel hinweg lassen sich Verse mit Shift-Taste und Mausklick selektieren, die später auf einmal gespeichert oder ausgedruckt werden können. Für das intensive Bibelstudium stehen Buchmarken zur Verfügung, die zum schnellen Hin- und Herspringen im Bibeltext gesetzt und in eine Liste eingetragen werden können.

Speichern, Drucken, statistische Berechnungen

Der aktuelle Vers oder selektierte Verse, alle Verse, in denen der gefundene Suchstring vorkommt oder auch die Liste der Versstellen, des gefundenen Suchstrings, lassen sich abspeichern oder audrucken. Desweiteren kann eine graphische Statistik auf dem Bildschirm angezeigt oder ausgedruckt werden. Diese Statistik besagt, wie oft ein Suchwort prozentual zum gesamten Wortbestand eines Buches vorkommt. Die zweite und die dritte Statistikart erscheinen nur auf dem Drucker. Zum einen kann eine Tabelle für einen Suchstring unter der jeweiligen Buchangabe mit allen Versangaben und einer zusätzlichen Häufigkeitsangabe im be- treffenden Vers ausgedruckt werden. Zum anderen wird eine Statistik mit folgenden Tabellenangaben ausgegeben: Durchsuchtes Buch - Zahl des Vorkommens - Gesamtwortanzahl des betreffenden Buches - Prozentuale Vorkommensrate. Zu guter letzt wird eine Gesamtsumme aller Teilergebnisse errechnet.

Spirit Ed

Das fünfte Fenster eröffnet einen Accessory-Editor. Er kommuniziert mit dem Concordance-Programm unter anderem über das Klembrett. Aber auch aus der Bibel Abgespeichertes ist sofort - ohne Beendigung des Programmes - an Bemerkungen zu ergänzen. SpiritEd verfügt über eine Reihe von Editorfunktionen wie Laden, Speichern, Textbewegen, Suchen und Ersetzen, Löschen, formatiertes Drucken, Wordwrap. Wenn SpiritEd als Fenster eröffnet wird, werden Text- und Listenfenster automatisch in ihrer Höhe verkleinert.

"Study Notes"

Eine Besonderheit stellen die von SpiritEd gebotenen "Study Notes" dar. Wird dieser Menüpunkt angeklickt, öffnet SpiritEd eine Datei, die zunächst nur den Namen des im Textfenster von Concordance aktuell dargestellten Bibelbuches und die aktuelle Kapitel- und Versangabe zeigt. Nun können zu einem Vers im Editor Bemerkungen, theologische Erläuterungen oder auch Vergleichvershinweise eingetragen werden, die SpiritEd beim Verlassen automatisch abspeichert. Springt man im Konkordanzprogramm in ein anderes Bibelbuch, springen die Study Notes selbstverständlich mit. Im Ordner NOTES befinden sich die Study Notes Dateien aller 66 Bibelbücher.

Resümee

Vieles ist ungesagt geblieben - in der Tat! Concordance 3.1, von Prof. Dr. Donald K. Clifton programmiert, besticht durch seine Genialität. Mittlerweile hat das Programm dank meiner Übersetzungsabeit deutsche Menü- und Dialogtexte. Ein 134-seitiges Handbuch mit Bildern führt in das Programm einfühlsam ein. Nicht nur dem Theologen, auch dem Bibel interessierten Laien wird ein mächtiges Handwerkzeug gegeben, das mit rasanten Suchzeiten überrascht. Wer Fragen zu dem Programm hat, wende sich an meine Adresse.

Pfr. Kurt Rainer Klein

Bezugsquelle:
SPIRIT WARE
Fifteenth Avenue
Bible Church 15211
15th Avenue N.E. Seattle,
WA 98155 (USA)

Infos:
Pfr. K. R. Klein
Tel. 06732-3367 (abends)

Ein Abonne
viele Vortei

- Für nur 38.50 DM erhalten Sie ein Jahr lang regelmäßig ein informatives Magazin rund um das Thema ATARI und Kompatible.
- Sie sparen knapp 10 Mark gegenüber dem Einzelkauf.
- Sie laufen nicht Gefahr, daß die ATARI-Inside schon ausverkauft ist.
- Sie können die Spezial-Diskette abonnieren, so daß Sie insgesamt über 30.- DM im Jahr sparen!!
- Sie erhalten das Heft ca. 5 Tage vor dem offiziellen Verkaufstermin und wahren somit den Informationsvorsprung.

ment hat
le:

Neu im Programm:

Ab sofort erhalten alle Abonnenten in unregelmäßigen Abständen eine kostenlose Abonnenten-Diskette, auf der Sie brandneue Software zum Testen bekommen.

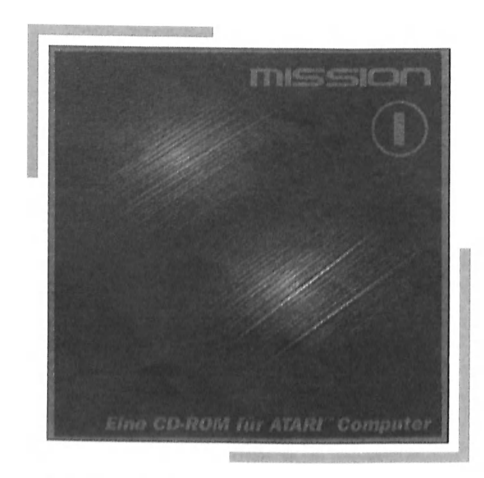
In diesem Monat:

Die Firma Heyer & Neumann veröffentlicht in diesen Tagen ihren neuen Festplattenverdoppler "HDPStack". Unsere Abonnenten können diesen in einer Demo-Version ausprobieren und sich davon überzeugen, daß es sich hierbei um ein sehr lohnenswertes Produkt handelt.

Andere können die Demo-Disk für 5.- DM in Briefmarken beim Verlag bestellen.

Abonnenten-
Diskette
HDPStack

Neue Silberscheiben für ATARI- und TOS-Computer im Test



Mission 1

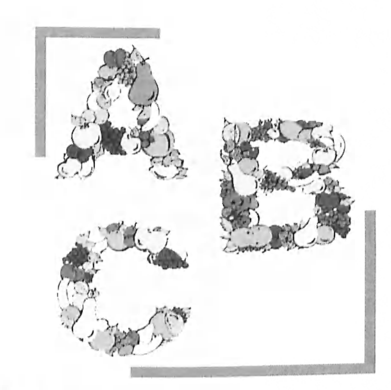
Aus dem Hause X-Ware stammt die neue ATARI-CD-ROM Mission 1. Inzwischen gibt es ja viele CD-ROMs für den ATARI, die mit einer immensen Menge an Shareware-Programmen gespickt sind. So kommt es, daß sich Neuerscheinungen immer weniger voneinander unterscheiden. Glück haben diejenigen Hersteller, die eigene Software vertreiben, da eine preiswerte CD-ROM exklusive Vollversionen enthalten kann, die im Einzelkauf wesentlich mehr kosten würden. So verhält es sich auch mit der Mission 1. Wir waren schon sehr gespannt darauf, wie die Firma XWARE etwas wirklich neues hat produzieren wollen. Umso erfreulicher war der Blick auf die Verpackung: - Vollversion des Postleitzahlenprogrammes V 3.6 - Vollversion des Grafikprogrammes Laser Design Pro 1.22

Außerdem enthält die Mission 1 ca. 1000 Signum und 50 Calamus-Fonts, Auszüge aus den guten Grafikpaketen 1 & 2, nützliche Beispieldokumente für Calamus, Ornament-, Zier- und Schmuckrahmen sowie eine themenorientierte PD-Sammlung. Als Bouns enthalten sind 250 MB an GIFs, MODs und FLI-Files. Das Katalogprogramm, mit Hilfe dessen man den richtigen Überblick erhält, ist den CD-ROM-Fans schon von der Whiteline Alpha-CD bekannt. Insgesamt ist es Xware gelungen, eine eigene und lohnenswerte Komposition aus Vollversionen, Grafiken und PD-Programmen zu schaffen. Verwunderlich ist jedoch, daß auf der Verpackung explizit ausgesagt wird, daß es sich beim PLZ-Programm um eine Vollversion handelt. Leider ist das Programm jedoch insofern eingeschränkt, daß es nur von CD gestartet werden kann. Ein Upgrade erhält man für 15.- DM. Der Preis von 49.- scheint uns angemessen.

Bezugsquelle:
XWARE
Ochsenmühlstr. 11
85049 Ingolstadt
Tel. 0841 - 49066-0
Fax: 0841 - 49066-20

DTP Grafiken Vol. 3

Die Grafikpakete DTP Grafiken Vol. 1 & 2 gehören eigentlich zu den beliebtesten Grafikpaketen der Redaktion. Daher ist es nicht verwunderlich, daß die eine oder andere Grafik in der ATARI-Inside tatsächlich auch von diesen CD-ROMs stammt. Vor einigen Tagen erhielten wir die dritte CD-ROM aus dieser Serie. Erfreulicherweise ist auch diese Ausgabe wieder mit einem gedruckten und übersichtlichen Katalog. Folgende Themen sind u.a. enthalten - Bauwerke
- Büro
- Card-Art (+ Schriften)
- Glückwunsch
- Hochzeit
- Malbuch-Kinder



- Musik
- Spielzeug
- Tiere
- Urlaub
- usw.

Bei den Grafiken handelt es sich überwiegend um Bleistiftzeichnungen, die in ihrer Art von „sehr schlicht" bis „sehr aufwendig" variieren. Insgesamt scheint mir auch diese Grafiksammlung wieder gelungen, zumal der größte Teil der Grafiken in verschiedenen Pixel- bzw. Vektor-Formaten vorliegen. Mir persönlich haben die beiden Vorgänger zwar etwas besser gefallen, doch dies ist wohl sicherlich auch vom jeweiligen Verwendungszweck des Anwenders abhängig.

Bezugsquelle:
XWARE
Ochsenmühlstr. 11
85049 Ingolstadt
Tel. 0841 - 49066-0
FAX: 0841 - 49066-20

Neue Photo-CD-Sammlung

Aus dem Hause Softwareservice Seidel stammt eine neue Photo-CD-Serie Na-

mens „terra digitalis“, die erfreulicherweise neben PC- und MAC- auch einen Viewer für alle ATARI-Rechner enthält. Wie uns der Hersteller mitteilte, wurde bei der Produktion mit einem hervorragenden Fotografen zusammengearbeitet, der in den vergangenen 10 Jahren, tausende von Bildern aus aller Herren Länder mitgebracht hat. Daher kann der Käufer sicher sein, daß es sich bei den Aufnahmen um Unikate und nicht um Kopien älterer Vorlagen handelt.

Norwegen:



Die schönsten Stellen Norwegens werden auf dieser CD eindrucksvoll gezeigt. Fjorde, Berge, Gletscher, fantastische Landschaftsbilder sowie typische Momentaufnahmen der norwegischen Kultur und Lebensart. Ein Muß für alle, die Land und Leute unseres nordischen Nachbarlandes kennenlernen wollen. Machen Sie eine Reise in die Idylle der Fjorde und genießen Sie die 100 Bilder der CD im PCD Format.

Island:



Die 100 Fotos in höchster Qualität vermitteln Ihnen die unendliche Weite dieses fantastischen Landes. Mit den Augen des Fotografen Jörn Brandtner gesehen und aus einer Vielzahl von Aufnahmen selektiert, bietet Ihnen diese CD einen Einblick in die Urlandschaft dieser Insel mit ihren schroffen Vulkankegeln, eindrucksvollen Wasserfällen und Nordlichtern.

Pakistan:

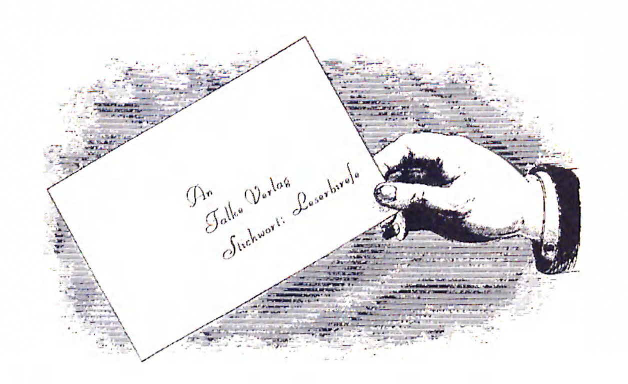


Vielfach scheint es naheliegend, daß Foto-CDs die Merkmale typischer Urlaubsgebiete zeigen. Ihrer Linie treubleibend zeigt die terra digitalis „Pakistan“, die Landschaftsbilder uns üblicherweise unbekannteren Kulturen. Diese CD zeigt eindrucksvoll, daß ein Gebirgsland wie Pakistan eine Vielzahl von kulturellen und landschaftlichen Höhepunkten vorzuweisen hat. Verschaffen Sie sich einen Einblick in den asiatischen Staat oder genießen Sie alte Urlaubserinnerungen.

Bezugsquelle:

Softwareservice Seidel
Hafenstr. 16
24226 Heikendorf
Tel. 0431 - 241247
Fax: 0431 - 245230

Leserbriefe



Ein dickes Lob:

Liebe Redaktion, nun beobachte ich die Entwicklung der ATARI-Inside seit der Veröffentlichung der Erstausgabe und muß doch sagen, daß Ihr das Magazin stetig verbessert habt. Auch scheint es mir, als wenn Ihr tatsächlich Wert auf die Vorschläge Eurer Leser legt. Auch ich war z.B. einer der Kritiker des Hochglanzpapieres. Schon mit Ausgabe zwei hattet Ihr dafür gesorgt, daß ein umweltfreundlicheres Papier verwendet wurde. Ebenso verhält es sich mit dem Layout und der Themenwahl. Mutig von Euch ist auch, daß Ihr gegen den Storm anschwimmt und den scheinbar sinkenden ATARI-Markt noch immer unterstützt. Macht weiter so!

Peter Winkel

Redaktion

Wir lassen es uns natürlich nicht nehmen, einen so positiven Brief wie Ihren an aller erster Stelle zu veröffentlichen. Die Verbesserungen in der ATARI-Inside sind natürlich nicht unwesentlich auf die vielen kritischen Vorschläge unserer Leser zurückzuführen. Wir hoffen auch weiterhin auf konstruktive Kritik. So lange es engagierte ATARI-Anwender gibt, sehen wir auch keinen Grund, die Produktion dieser Zeitschrift einzuschränken. Derzeit ist die Resonanz so positiv, daß wir mit den Gedanken spielen, die ATARI-Inside ab kommenden Herbst auch monatlich zu veröffentlichen.

Sollten unsere Leser ein Interesse daran haben, so freuen wir uns über Zuschrfiten. Teilen Sie uns mit, ob Sie die ATARI-Inside auch monatlich kaufen würden, oder ob dies Ihr finanzielles Budget übertseigen könnte.

ATARI, Apple oder PC?

Derzeit ist es um den ATARI-(Computer)-Markt anscheinend nicht so gut bestellt. Jedenfalls werde ich schon ein wenig neidisch, wenn ich bei Bekannten und Freunden die tollen Farbicons, die kleinen Filme und atemberaubenden Spiele sehe. Im Gegenzug schäme ich mich, wenn andere meinen alten ATARI sehen und sich wundern, daß ich immernoch auf einem sw-Bildschirm arbeite. Daher habe ich beschlossen, mir einen neuen Rechner zu kaufen. Bis vor kurzem sollte dies ein PC werden, doch seitdem man ATARI-Programme auf MACs laufen lassen kann, bin ich mir dessen nicht mehr so sicher. Können Sie mir eine Entscheidungshilfe geben?

Werner Fink

Redaktion

Zunächst einmal sollten Sie sich vor der Tätigung einer größeren Investition (2000.- bis 3000.- DM müssen Sie einkalkulieren) über die Anforderungen, die Sie an Ihren Rechner stellen, im Klaren sein.

Zugegebenermaßen sind die Farbaufmachungen anderer Rechner wirklich eine Augenweide. Auch sind die kleinen Animationen und Mini-Filme, die es inzwischen auf PCs und MACs gibt, teilweise beeindruckend, doch bis heute steckt letzteres noch in den Kinderschuhen. Man startet eine Video-Sequenz und freut sich, daß auf einem 10cm x 10cm kleinen Fenster ein Film läuft, aber die Freude läßt bald nach. De fakto nutzen die meisten Privat-Anwender den Rechner für Textverarbeitungen und Verwaltungsprogramme. Auch die ATARI-Inside wird komplett auf ATARI-Rechnern gesätzt.

Wie dem auch sei, sollten Sie sicher sein, daß Sie einen neuen Rechner brauchen, ist der Umstieg sicherlich weniger "schmerzhaft", wenn Sie auch weiterhin ATARI-Software nutzen. Dies geht auf PCs mit dem Janus-Board und auf MACs mit MagicMAC. Schauen Sie am besten, auf welchem System Sie am meisten Support seitens eines Händlers erwarten können.

Das war reiner Betrug

An dieser Stelle möchte ich einmal meinen Ärger loswerden. Als ich die Sonderausgabe der ATARI-Inside im vergangenen Dezember in den Händen hielt, versprachen Sie einen ausführlichen POV-Kurs. Da ich schon zuvor einige mit POV erstellte Raytracing-Bilder gesehen hatte, war ich von diesem Vorhaben so begeistert, daß ich prompt die ATARI-Inside abonnierte und ein POV-Paket bestellte. Nachdem ich dann in der Ausgabe 2 auf einen unbestimmbaren Zeitpunkt vertröstet wurden, rückten Sie im vergangenen Heft der Wahrheit heraus:

Es kann keinen POV-Kurs geben. Zudem wurde dies mit einer scheinheiligen Lüge begründet. EurIhre Methoden, Leser zu gewinnen und Produkte zu verkaufen, halte ich für reine "Bauernfängerei".

Matin O.

Redaktion

Wir wissen nicht, warum unsere Begründung für den Ausfall des POV-Kurses als Lüge bezeichnet wird. Wir hatten seinerzeit ein Angebot vorliegen. Der Autor stornierte jedoch sein Vorhaben, nachdem der erste Teil des Kurses erschienen war. Außerdem haben

wir eine Fortsetzung des Kurses nicht gänzlich aufgegeben.

Doch nun haben wir eine positive Nachricht: Der POV-Kurs wird auf jeden Fall in einer der kommenden Ausgaben der ATARI-Inside fortgesetzt, da wir mittlerweile mehrere Angebote von POV-Anwendern haben, deren Qualifikation wir derzeit prüfen.

Blöder Aprilscherz

Toll, daß Ihr auch schon in Eurem ersten Jahr rechtzeitig zum April einen April-Schrez veröffentlicht habt. Leider seid Ihr entschieden zu weit gegangen.

1.
Ihr habt die Firma ATARI durch einen solchen Artikel diffarmiert.

2.
Ihr habt zweieinhalb Seiten für reinen Schwachsinn verschwedet.

3.
Ihr habt unerfahrene Leser bzw. Anwender verunsichert.

Mir jedenfalls hat der Witz schon nach einigen Zeilen nicht gefallen, zumal ich nicht weiß, was solche Artikel in einer Computerzeitschrift zu suchen haben.

Günter Seimert

Redaktion

Daß die Veröffentlichung dieses Artikels etwas gewagt sein könnte, war uns von Anfang an klar. Doch als dieser Text eines Tages bei uns in der Redaktion eintrudelte, konnten wir uns bei einigen Textpassagen kaum nocht halten - so sehr haben wir gelacht. Es sollte jedermann klar sein, daß es nicht unsere Absich gewesen ist, die Firma ATARI in Verruf zu bringen. Schließlich waren wir es, die es in einer solchen Zeit gewagt haben, ein ATARI-Magazin zu veröffentlichen.

Auch denken wir nicht, daß die Seiten verschwendet gewesen sind. Einerseits war es schon immer unser Ziel, kein trockenens Fachmagazin zu machen, andererseits haben wir durch unsere kompakte Schreibweise und die kleinen Titelgrafiken so viel Informationsgehalt vermitteln können, daß die Seiten unseres Erachtens nach nicht verschwendet gewesen sind.

Kleinanzeigen

Ihre Kleinanzeige kostet ab sofort nur 2.00 DM

Kleinanzeigen, die nicht größer als 5 Zeilen à 40 Zeichen sind, drucken wir ab sofort gegen 2.- DM (z.B. in Briefmarken) ab. Jede weitere Zeile kostet 0.50 DM.

Softwaregebote:

Tausche oder verkaufe **alle gängigen PD-Serien für ATARI ST.** Pro Disk 1.50 DM. Katalogdisk anfordern.

Tel. 030 - 3667097
FAX. 030 - 3678619

Original-Software Midnight 30.-, Wordflair 65.-, Querdruck 25.-, Word Perfekt 85.-, Hard-disk-Sentry 30.-, EasyDraw 45.-, Multi-Desk 25.-

Tel. 030 - 3667097
FAX. 030 - 3678619

ST(e)-Spiele North & South 15.-, Terminator II 15.-, Amberstar 20.-, Barbarian II 20.-. **Mit Verpackung!**

Tel. 030 - 9765246
nach Michael fragen

Ishar I + Transarctica für Falcon, zusammen 50.- DM

Tel. 0541 - 432032 (abends)

Omikron. EasyGEM library 1.4, 40.- DM; Maxon Twist II Database, die schnelle, rationale Datenbank, 150.- DM

Tel. 09122 - 75301 (18.00)

MultiTos 20.- DM, SpeedoGdos 20.- DM, BTX für ATARI 50.- Sample Studio für ST, STE und TT 25.- DM

Tel. 0911 - 551566

Thats Write 1.45 40.- DM, Outline Art 80.-, Script 1 40.- DM, Adimens 3.1+ 50.- DM, Beckerbücher: D.Maschinensprache - Buch zum ATAR ST, 40.- DM, Tips & Tricks 40.- DM, Assembler-Praxis auf ST 40.- DM

Tel. 069 - 487170

Hardware-Gebote:

›Portfolio 384 KB Ramkarten‹, inklusive Versand: nur ›180.- DM‹. ›Aufrüstbare 128 KB-Karten‹ inklusive vorinstallieter Software ›nur 99.-‹ DM. Weitere Soft- und Hardware auf Anfrage!!

Tel. 02335 - 72843 (18.00)
Maus: Corwin Falk@DO

ATARI TT030, 12(4/8) MB Ram, interne 270 MB-SCSI-Platte, Crazy Dots mit NVDI 2.51, ET4000, HD-Floppy, komplett im Big-Tower, VB.

Tel. 09122 - 75301 (18.00)

ATARI-Laserdrucker SLM 804, gegen Höchstgebot.

Tel 0541 - 432032 (abends)

AT-Bus Adaptor für 1040-STE zum internen Einbau einer Festplatte; **HBS 640 STE**, 28 MHz-Beschleuniger, 280.- DM.

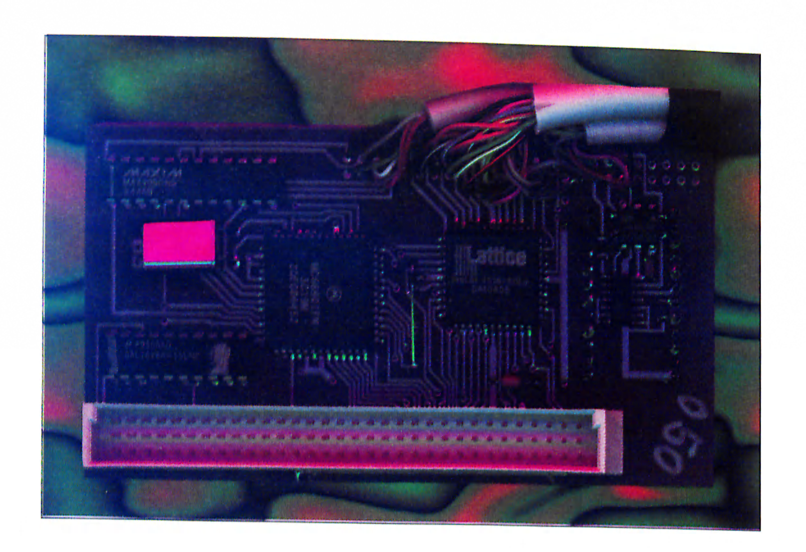
Tel. 0911 - 551566

ATARI Mon. SC 1435 - 350.- DM

Tel. 069 - 487170

Protfolio Netzteil 20.-, Speichererweiterung usw. preiswert auf Anfrage.

Tel. 040 - 2993031
Fax: 040 - 2992090



MC STOUT,

der Verwandlungskünstler für alle MACS

Viele derjenigen, die auf MagiCMac umgestiegen sind, werden früher oder später die Anschlüsse des ST vermissen, z.B. wenn es darum geht, den eigenen Drucker oder das Midi-Keyboard anzuschließen. Die Berliner Firma OverScan bietet nun eine Erweiterungskarte für den MAC, wodurch die der „Apfel" z.B. um die Centronics-Schnittstelle erweitert wird.

Ein wenig überraschend war die Premiere dieser Karte schon. Während alle MagiCMac-User brennend auf die Hermes-Karte von ROM warteten (siehe Worldnews), hatte die berliner Firma OverScan auf der „Combit" in Kassel eine echte Überrraschung parat. Patrick Jerchel, Geschäftsinhaber von OverScan, zeigte den Redaktionen der ATARI-Fachzeitschriften mit einem geheimnisvollen Lächeln eine kleine Karte und sagte:„Das ist wohl unser erstes Produkt, das seriengefertigt lieferbar ist, bevor es überhaupt beworben, geschweigedenn angekündigt worden ist...".

Nach wenigen Worten der Beschreibung war klar: Die MC STout-Karte ist die erste Mac-Karte, die eine Serielle-, Parallele und optional eine Midi-Schnittstelle, sowie den optionalen Anschluß einer 3-Tasten-Maus anbietet. Warum in der ATARI-Inside daüber berichtet wird bzw. wie ein renomierter ATARI-Hardware-Hersteller dazu kommt, ein Produkt für den MAC zu entwickeln? Dies liegt daran, daß diese Karte 100%-ATARI-kompatibel ist, so daß nun endlich auch „unsauber" erstellte Programme, die direkt auf die ATARI-Schnittstellen zugreifen, unter Magic-Mac laufen können. Der hohe Kompatibilitätsgrad wird dadurch erreicht, daß weitesgehend die gleichen Bauteile verwendet werden, wie im ATARI.

Wohin mit der Karte?

In den meisten MACs sind zwei Ports vorzufinden. Das Standardbussystem (NuBus) ist vorwiegend für den Einsatz von Grafikkarten vorgesehen. Ein weiterer, interner Erweiterungsport namens PDS (Prozessor-Direkt-Slot) dient normalerweise der Aufrüstung z.B. durch schnellere Prozessoren. Eben diesen Portes bedient sich die MC STout-Karte, so daß aufgrund der Einbindung sämtlicher systemrelevanten Adressen eine 100%-ige Kompatibilität zum ATARI entsteht.

Praxis

In der aktuellen Version 1.04 von MagiCMac muß die Erkennung der Karte durch ein Patchprogramm vorgenommen werden. Glücklicherweise geschieht dies jedoch nur einmal. Die Systemkonfigurationen werden so abgespeichert, daß diese Werte für immer resistent sind. Ab sofort kann der Anwender nun auf die oben aufgeführten Schnittstellen zurückgreifen.

Problemlos! Wir haben die wichtigsten Programme einmal getestet. So wurde das Drucken von Calamus SL, sowie über NVDI 3.0 und SpeedoGDos getestet.

Die Übertragungszeiten lagen durchschnittlich 15% niedriger als bei einem ATARI TT. Anschließend wurden die Midi-Programme 12-Track und Concerto getestet. Auch diese arbeiteten problem- und fehlerlos mit der MC

STout-Karte, selbst beim Übertragen von datenintensiven Sys-EX-Dateien. Übrigens erhält der User zusätzlich den Midi-Thru-Port.

Schließlich schlossen wir sowohl ein Zyxel als auch ein TKR-Modem an die serielle Schnittstelle und testeten die Datenfernübertragung mit Connenct und Teleoffice. Die maximal erreichbare Baudrate betrug 19200 bps. Einen Connenct von 28.000 konnten wir leider nicht erreichen.

Fazit

Die Überraschung der Fa. OverScan ist wirklich gelungen!

Die MC STout-Karte wird schnell zum unverzichtbaren Werkzeug für alle MagicMac-Anwender. Sämtliche Anschlüsse leißten auch im Langzeitbetrieb eine 100%-ige Kompatibilität zum ATARI. Als Nachteil ist aber festzuhalten, daß der PDS-Port der einzige Grafik-Erweiterungsport für alle Performa 475 und 630 ist. D.h., daß man sich entweder für einen absolut ST-kompatiblen MAC mit relativ mieser Grafikqualität, oder für einen halbwegs kompatiblen MAC mit der Option, eine über 1000.- DM teure Grafikkarte anzuschließen.

Was Anwender von Mac-Programmen sehr interessieren wird, ist die Tatsache, daß für die Zukunft ein Update geplant ist, welches die STout-Karte auch für MAC-Software zugänglich macht. Auf jeden Fall ist diese Karte ihr Geld wert!

Sie kostet in der Grundversion nämlich nur 248.- DM, inklusive Midi-Ports 278.- DM. Der Treiber für die 3-Tasten-Maus kann für 10.- DM zusätzlich erworben werden.

Bezugsquelle:
OverScan
Ing. Büro Patrick Jerchel
Elbestr. 28-29
12045 Berlin
Tel. (030) 6238292

Tips für den Portfolio



Liebe Leser,
heute geht es wieder mit grundlegendem Informationsmaterial weiter. Dennoch kommen wir um noch ein paar Kontaktadressen nicht herum, da beim Layouten der letzten Ausgabe einige Fehler vorgekommen sind. In loser Folge werden wir zukünftig auch auf neue Produkte für den PoFo hinweisen, da es viele Privatpersonen und Firmen gibt, die Erstaunliches produzieren. Für Fragen, Kritik und Anregungen in Sachen Hard-, Software und Artikeln ist Euch dankbar:
Lars Aschenbach, Stückenstr. 55c, 22081 Hamburg, CIS:100542,3

TIPS & INFOS

Wie im letzten Heft gelesen, bietet die Firma Becker & Partner noch Zubehör und Kleinteile zum PoFo an. Schreibt zu diesem Zweck an:
Becker & Partner GmbH
Neuenhofstr.110
52078 Aachen

Das Portdrive (1,44MB Diskettenlaufwerk f. PoFo) von ABAK wird derzeit komplett überarbeitet und kann nur vorbestellt werden bei:
Jan Hájek
Am Hedreisch 5
44225 Dortmund

Der Portfolio-Erfinder DIP Systems Ltd. (England) bietet seit kurzem eine Reparatur für PoFos an, bei denen das Displaykabel gebrochen ist. Schreibt dazu an:
Dave Paul Cousins
vom DIP System Technical Support:
DIP System Ltd. 32
Frederik Sanger Road
Surrey Research Park
Guildford Surrey GU 25XN

Industriell gefertigte Speicherkarten mit 3 * 128KB RAM werden für ca. 200,- DM angeboten von:
Stefan Kächele
Mozartstr. 10
79331 Tenningen

Die Dateiprobleme des Portfolio

Weil ich sehr viele Batchdateien schreibe und diese häufig überarbeite, bin ich seit geraumer Zeit mit einem Problem konfrontiert, welches ich mir Anfangs nicht erklären konnte.

So wurden meistens einige Zeilen meiner Batchdateien nicht ausgeführt, was natürlich zu katastrophalen Ergebnissen führte. Kopierte ich die besagten Batchdateien von der Ramdisk C: auf eine frisch formatierte Memorycard im Laufwerk A:, so funktionierten die Routinen ohne Probleme. Weil ich das für einen schlechten Scherz des PoFo hielt, kopierte ich also die Routinen wieder von A: nach C: zurück und probierte sie erneut von C: aus zu starten. Leider blieb ich dabei nicht von der Katastrophe verschont.

Erst als ich alle Dateien von C: nach A: kopiert, mit FDISK die Ramdisk C: formatiert und die Dateien erneut von A: nach C: kopiert hatte, liefen die Routinen auch wieder von C: aus.

Weil ich mir dieses Verhalten nicht erklären konnte, begann ich also darüber nachzudenken und rekapitulierte die Arbeit am PoFo, die ich in den letzten Tagen so erledigt hatte. Im Grunde genommen fand ich es gar nicht merkwürdig, das ich durch die Änderungen Dateien gelöscht, Dateien verkürzt, Dateien erstellt und Dateien verlängert hatte.

Doch genau da lag dann der Hund begraben: Löscht man nämlich eine Datei die, mal angenommen, 300 Bytes lang ist und speichert eine neue Datei ab, die 700 Bytes groß ist, so passt die neue Datei nicht ganz auf den Platz der gelöschten Datei und wird dementsprechend vom PoFo in Teilen abgespeichert. Somit landet der erste Teil sinngemäß weit vorne auf dem Speichermedium und die restlichen Teile, oder der restliche Teil, sind dann erst weiter hinten auf dem Speichermedium verstreut. Als Anwender sollte man davon nichts mitbekommen, da der PoFo das Dateimanagement selbst regelt und der entsprechende Dateiname auch nur einmal im Inhaltsverzeichnis auftaucht.

Je häufiger man also Dateien löscht und neue schreibt, desto mehr werden die neuen Dateien nicht in einem Stück gespeichert, sondern in vielen Einzelteilen abgelegt. Genau das erweist sich dann als das große Problem des PoFo:

Da er nicht fehlerfrei ist, wie wohl bereits alle Leser bemerkt haben dürften, hat er genau mit dieser Dateizerstückelung zu kämpfen und bekommt nicht immer alle Teile einer Datei zusammen, die aber zusammengehören. Er vergisst einfach das eine oder andere Teil, wenn zuviele Dateien zerstückelt abgespeichert wurden

Glücklicherweise kann man dieses Problem nicht ganz pauschalieren, d.h. er vergisst die Teile nicht bei jeder Dateioperation, weshalb man sich noch relativ einfach behelfen kann. Sämtliche Dateien des Speichermediums, bei dem dieses Problem auftaucht, hier C:, müssen zunächst auf einem anderen Speichermedium, hier A:, gespeichert werden. Dann sollte man das fehlerhafte Speichermedium löschen, hier z.B. mit FDISK 32, und anschließend die Dateien wieder zurückkopieren. Danach ist dieses Problem zunächst behoben !

Wer über keine Memorycard verfügt, auf die er die Daten sichern kann, sollte die Dateien per Paraport zum PC schicken, damit dieser sie sichern kann. Nur wer keine Möglichkeit hat die Ramdisk C: zu sichern und sich den Verlust der Daten nicht erlauben kann, der dürfte ziemlich alt aussehen, da sich dieses Problem anscheinend nicht anders beheben lässt !!! Oder kennt jemand ein entsprechendes Update-Programm ???

Solange es so ein Update-Programm nicht gibt, wird die Problematik immer wieder auftauchen und muß durch o.g. Schritte behoben werden. Wann und wie oft das passiert, das liegt am einzelnen Anwender und dessen Arbeitspensum.

Resümee:

Auch wenn ich hier von meinen Batchdateien, der Ramdisk und gewissen Dateigrößen schrieb, so betrifft es doch jeglich Art Datei, jedes Speichermedium und alle Dateigrößen !!!

Lars Aschenbach
alias Lasse Assebasse

P.S.

Das Problem fiel mir auch schon mal auf, seitdem programmiere ich kaum noch Batchdateien. Ich hielt es für einen Fehler meines Portfolios. Es ist ja fast unglaublich, daß das Serie ist.

Es gibt da eine Liste mit den Fehlern des Portfolio. Die steht in der Technischen Referenz zum Portfolio. Mir liegt diese Referenz in der Version vom Juni 1991 vor. Da steht allerdings (noch) nichts über diesen Fragmentierungsfehler drin.

Wer eine aktuellere Fehlerliste zum Portfolio hat, könnte diese mal zur Veröffentlichung in einsenden.

In der mir vorliegenden Liste sind die folgenden Fehler beschrieben:

- Probleme beim Speichern von Dateien, wenn diese genau die Sektorgröße des Datenträgers haben
- EXEC Error beim Ausführen von Programmen
- Probleme mit Disk Cluster Size bei Portfolio DOS Versionen bis 1.43X (Diese Version ist mir allerdings noch nie vorgekommen.)

Die Portfolio-Disk des Monats

Ab dieser Ausgabe werden wir die Diskette mit Portfolio-Software von der Spezial-Diskette trennen, so daß wir in der Lage sind, auf beiden Datenträgern ein größeres Angebot an Softwareprodukten anzubieten.

Die Portfolio-Diskette kann direkt beim FALKE-Verlag bestellt werden. Sie kostet 10.- DM inklusive Versand.

Dieser erfolgt ausschließlich gegen Vorkasse.

Medit

Medit ist ein high speed memory editor für PC-Kompatible (so auch Portfolio). Es bietet Ihnen eine Art RAM-Monitor, die es erlaubt, den gesamten RAM-Speicher zu überwachen. Der Speicher kann entweder im Hexa-Dezimal- oder ASCII-Modus angezeigt werden.

PICTO das unbekannte Wesen

Was ist das??? Kleine Bildchen bevölkern meinen Bildschirm???

Ist mein Portfolio (kurz Porty) den nicht zu klein für sowas? Um es deutlich zu machen: PICTO ist ein kleines Programm, das Ihrem Portfolio einen Iconifizierten Desktop zur Verfügung stellt. D.h., daß Sie mittels der Cursortasten einen Pfeil über den Bildschirm steuern und auf entsprechende Weise auch Programme starten können.

The Portfolio Unit

Dies ist eine englischsprachige, aber gut dokumentierte Utilitie, die allen Turbo Pascal-Programmierern erlaubt, die Systemfeatures des Portolio anzusprechen. Endlich haben Programmierer auf die entsprechenden Systemdaten zurückgreifen und eigene Programme schreiben.

WeakLink

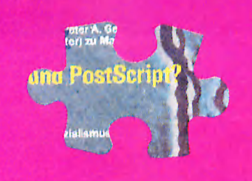
Hiermit wurde eine RS-232 "Netzwerk"-Software gefunden mit der es möglich ist, das Laufwerk A: des PC's als Laufwerk D: des Portfolios anzusprechen. Wahrscheinlich weil DIP (DOS) 2.11 keine größeren Laufwerke als 360 kB verwalten kann, ist es nicht möglich die Festplatte und als Laufwerk anzusprechen. Ob 720er und größere Laufwerke funktionieren konnte ich leider nicht ausprobieren. Erfahrungsgemäß ist es möglich, die virtuelle Disk D: des PC's anzusprechen, allerdings nur bis 360 kB, obwohl diese 758 kB groß ist. Auch ist es mir nicht gelungen den Portfolio als "slave" zu installieren. Wahrscheinlich benutzt die SW den Timer-Interrupt, der ja beim PF nur alle 2 min mal vorbeikommt

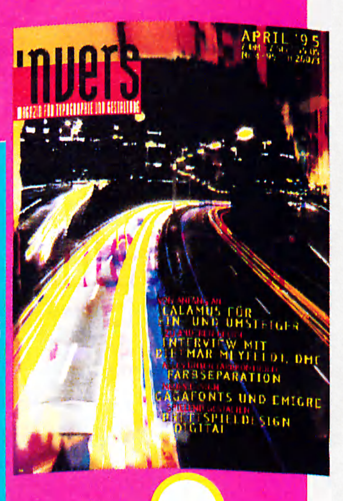
Bezugsquelle:
FALKE Verlag
A. Goukassian
Rührsbrook 10
24226 Heikendorf

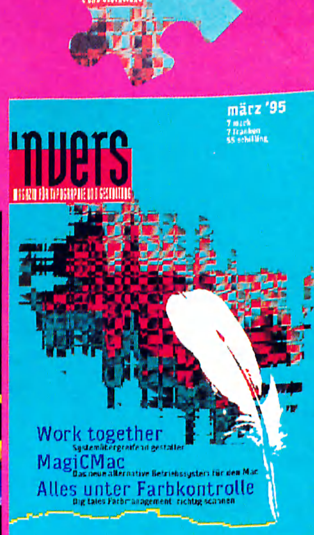
Fehlt da was?



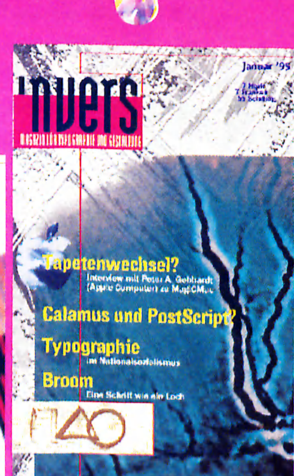














Macht nix, noch alle da!
Einfach ankreuzen und per FAX oder Post an:

inversmedia Verlag GbR
Abobetreuung
Postfach 11 27
D-49618 Löningen
Fon (0 54 32) 43 06
Fax (0 54 32) 3 08 20

invers, das neue Magazin für Typographie und Gestaltung, erscheint 11 mal im Jahr.
Das Einzelheft kostet 10 DM (Nachbestellungen bis April 95 je 7 DM), das Jahresabo 100 DM frei Haus.
Im Abo ersparen Sie sich 10 DM, lästige Lauferei und Warterei, Parkplatzsuche, Regengüsse und den Frust, wenn beim Apple- oder Atari-Händler oder Ihrem Belichtungsstudio alle Hefte vergriffen sein sollten.

Bestellung:

¤ Ja, ich möchte invers abonnieren, und zwar ab Ausgabe: ¤ 05/95, ¤ 06/95. Jahres-Abopreis: Inland 100 DM frei Haus, Europa: 150 DM frei Haus.

¤ Schickt mir die angekreuzten Hefte nach (je Heft 7 DM + einmalig 5 DM für Porto/Verpackun).

¤ Ich möchte invers verschenken und dafür einen tollen Fadenzähler (Klapplupe, 5fach) bekommen, damit ich in Zukunft meine Drucksachen und Filme noch besser überprüfen kann.

¤ Ich möchte invers im Schnupperabo kennenlernen (4 x invers für 30 DM frei Haus, nur innerhalb Deutschland möglich). Wenn ich spätestens 10 Tage nach Erhalt des zweiten Schnupperabo-Heftes nichts gegenteiliges von mir hören lasse, möchte ich invers zum regulären Preis von 100 DM frei Haus pro Jahr (11 Ausgaben) weiter beziehen. Das Abo kann ich nach Ablauf eines Jahres jederzeit schriftlich kündigen.

Hier sollen die Hefte hin:

Name: ______________________

Firma: ______________________

Straße: ______________________

PLZ/Ort: ______________________

Hier sollen die Prämie und die Rechnung hin:

Name: ______________________

Firma: ______________________

Straße: ______________________

PLZ/Ort: ______________________

Ich bekomme eine Rechnung mit ausgewiesener MwSt. – invers kann ich als Fachmagazin absetzen. Die Rechnungsbeträge dürfen von meinem Konto abgebucht werden.Bei fehlerhaften Abbuchungen habe ich 6 Wochen Rückrufrecht. Für ausreichende Deckung ist gesorgt. Hier meine Bankverbindung:

Bank: ______________________

Konto: ______________________ BLZ: ______________________

____
Datum, Unterschrift

Garantie: Diese Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim inversmedia Verlag, Postfach 11 27, 49618 Löningen, widerrufen. Zur Fristeinhaltung genügt die Absendung des Widerrufs innerhalb dieser 10 Tage (Poststempel). Ich bestätige dies mit meiner 2. Unterschrift.

____
Datum, Unterschrift

DFÜ und Sprache...

In diesem Artikel starten wir einen kleinen Exkurs in die Sprache der "DFÜ-ler", damit Sie in Zukunft auch mitreden können.

Die Komponenten der Verständigung

Wer kennt das Problem nicht: Eine mehr oder wichtige Angelegenheit muß mit einem Partner erörtert werden, der sich an einem entfernten Ort aufhält. Also schreibt man einen wohlformulierten Brief. Wenn man dann nach einigen Tagen ein Rückschreiben erhält, stellt man fest, daß der Partner das Problem doch nicht ganz im eigenen Sinne erfaßt hat. Folglich führt man ein Telefonat. Trotzdem führt auch das nicht zum gewünschten Ergebnis und man einigt sich darauf, daß Problem in einem persönlichen Gespräch zu erörtern.

Auch Jahrtausende nach der Entwicklung der Schrift, im Zeitalter der modernen Telekomunikation, hat das persönliche Gespräch nicht an Bedeutung verloren. Auch heute kann sich wohl kaum jemand vorstellen, daß wichtiges, wie zum Beispiel Vertragsverhandlungen oder Bewerbungsgespräche per Telefon abgewickelt werden.

Der Grund: Kommunikation besteht eben nicht nur aus Buchstaben oder Lauten, sondern aus einer Vielzahl von Signalen wie Sprache, Mimik und Gestik. Sogar als Gerüche sendet der Körper Signale aus, ohne daß dies bewußt wahrgenommen werden muß. Nur wenn wir alle diese Signal als Einheit empfangen, fühlen wir uns in unserer Beurteilung wirklich sicher.

Wie unsicher müssen wir uns da erst fühlen, wenn wir über Datennetze mit anderen kommunizieren? Hier kommunizieren wir einzig und allein über Tastatureingaben, oft ohne dem Partner jemals leibhaftig begegnet zu sein. Wie leicht kann das zu Mißverständnissen führen! ein Scherz kann als Bosheit aufgefaßt werden, eine ausbleibende Antwort als Verärgerung.

Tabelle 1:
Auswahl der wichtigsten Smileys

<table>
<tr><td>:-)</td><td>Der Grundsmiley: Freundlich, heiter, löst die Spannung.</td></tr>
<tr><td>:-))</td><td>Noch mehr Heiterkeit im Ausdruck.</td></tr>
<tr><td>;-)</td><td>Zwinkernder Smiley: Das war ironisch gemeint.</td></tr>
<tr><td>:-(</td><td>Verärgerung. Der Witz kam nicht so recht an.</td></tr>
<tr><td>:-|</td><td>Indifferenz, keine Meinung, Zurückhaltung.</td></tr>
<tr><td>:-></td><td>Gesprächspartner ist sarkastisch.</td></tr>
<tr><td>>:-></td><td>Teuflisch, boshaft.</td></tr>
<tr><td>:-o</td><td>Partner ist erschreckt oder überrascht.</td></tr>
<tr><td>:-x</td><td>Ein Küßchen in Ehren ...</td></tr>
<tr><td>(-:</td><td>Manche sind Linkshänder</td></tr>
<tr><td>:-Q</td><td>Zigarette im Mund.</td></tr>
<tr><td>(-)</td><td>Muß dringend zum Friseur.</td></tr>
<tr><td>=:-)</td><td>Punker.</td></tr>
<tr><td>=:-(</td><td>Echter Punker (Echte Punker lachen nie).</td></tr>
<tr><td>:'-(</td><td>Weinen.</td></tr>
<tr><td>:'-)</td><td>Weinen vor lauter Freude.</td></tr>
<tr><td><|-)</td><td>Chinese.</td></tr>
<tr><td><|-(</td><td>Chinesenwitze hassender Chinese.</td></tr>
<tr><td>*<:-{)}</td><td>Gruß vom Weihnachtsmann</td></tr>
</table>

Kommunikationshilfen für Datennetze

Die Betreiber von Mailboxen und Datennetzen haben dieses Problem schon früh erkannt und allgemeine Regeln für die User aufgestellt. Solcherlei Regeln, oft auch als "Netikette" bezeichnet, sol-

len die Kommunikation in geordnete Bahnen lenken.

Der Grundgedanke hinter solchen Regeln besteht im Prinzip darin, daß man andere nicht belästigen, sich andererseits aber auch nicht zu schnell belästigt fühlen sollte. Darüber hinaus gibt es meist auch Regeln, die eine effektive Nutzung der Netze gewährleisten sollen. So ist es verpönt, in fachbezogenen Foren vom Thema abzuweichen (nervt andere), oder private Nachrichten an die Öffentlichkeit zu verschicken (verursacht Speicher- und Übertragungskosten

Darüber hinaus entwickelte sich aber auch erstaunliche Ausdrucksformen innerhalb der Netzkultur, die zur Lösung der zu Anfang geschilderten Kommunikationsproble beitragen sollen.

Über die Smileys

So wurden mit den "Smileys" sogenannte Pictogramme geschaffen um insbesondere Gefühlsäußerungen auszudrükken. Pictogramme sind bildhafte Darstellungen wie z.B. manche Verkehrsschilder oder viele der ursprünglichen chinesischen Schriftzeichen. Die Smileys tragen ganz erheblich dazu bei, von der Gefühlswelt des Gegenüber mehr zu erfahren und Hemmungen zu überwinden. Sie können aber auch davor warnen, einen Spaß zu weit zu treiben, wenn der Partner nicht dazu aufgelegt ist. Es handelt sich immer um Darstellung von Gesichtern, die mit Tastatureingaben "gemalt" werden (Tabelle 1).

Es ist äußerst interessant, daß gerade diese Art der Verständigung in den Netzwerken entwickelt wurde, da man hier ja sonst ganz auf Mimik verzichten muß. Außerdem kann durch simples Tippen weniger Zeichen auf der Tastatur mehr gesagt werden, als durch viele Worte, was vor allem beim "Chatten" (Direkte Kommunikation über die Tastatur) ins Gewicht fällt.

Weitere Hilfen

Zeitsparend sind auch die zahlreichen Abkürzungen, die in den Mailboxen und Netzen in Gebrauch sind (Tabelle 2).

Es handelt sich praktisch immer um Abkürzungen aus dem Englischen. Für sie gilt wie für die Smileys, daß sie ständig weiterentwickelt werden und sich der "Wortschatz" immer mehr vergrößert Deshalb können wir hier auch nur die wichtigsten aufführen. Längere Listen finden sich aber in vielen Mailboxen, denn eigentlich sollte es für jeden Mailbox betreiber zum guten Ton gehören, sie verfügbar zu machen.

Nikolaus Ebbinghaus

Tabelle 2:
Abkürzungen in der DFÜ

Abkürzung	Bedeutung
AFK	(Away from Keybord) Warte mal eben!
BOT	(Back On Topic) Laß uns zum Thema zurückkehren!
CU	(See you) Tschüß
CUL8R	(See you Later) Bis dann!
GFC	(Going for Coffee) Ich hole mal eben Kaffee.
IMHO	(In my honest opinion) Meiner Meinung nach
OIC	(Oh, I see) Jetzt verstehe ich!
RTFM	(Read the f***ing manual) Lies doch das Handbuch. Oft bei nervtötenden Fragen gebraucht, die man selbst nachlesen kann.
THNX	(Thanks) Danke!

Computersystem mit Hilfe der normalen Telefonleitung. Die binären Daten werden in Töne unterschiedlicher Frequenz umgewandelt, durch die Sprechkapsel des Telefonhörers aufgenommen und wie ein Telefongespräch übermittelt. Am anderen Ende der Leitung werden die Töne wieder in binäre Daten umgewandelt und als Daten vom Computer verarbeitet.

Alert-Box - englische Bezeichnung für Alarm Kasten. Eine Form um bei grafischen Benutzeroberflächen Fehler- und Alarmmeldungen anzuzeigen. Meistens geschieht dies mit einem dick umrandeten Fenster, in dem die Meldung auf dem Bildschirm erscheint.

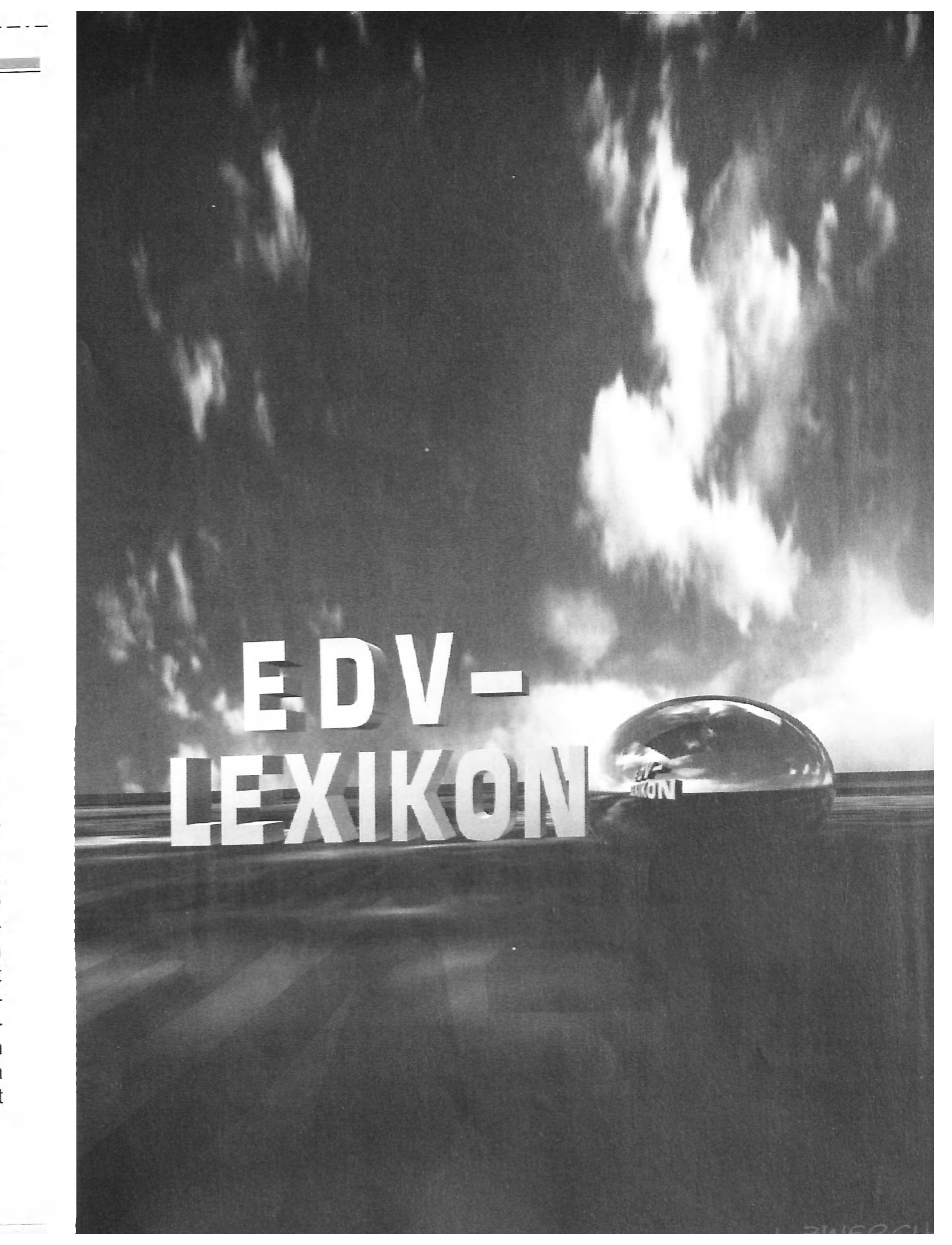
Analog - Größen, die beliebig feine Abstufungen zulassen. In der Aufnahmetechnik wird Musik als analoge Größe von Frequenzen und Amplituden auf Magnetband gespeichert. Im Heimcomputerbereich produziert der Soundchip analoge Werte, die über den Lautsprecher des Monitors ausgegeben werden können.

Applikation - Bezeichnung für ein Programm.

Arbeitsspeicher - Der aus RAMs aufgebaute Teil des Hauptspeichers, der dem Benutzer als Speicher für Anwendungs- und Systemprogrammspeicher zur Verfügung steht. Je größer der Arbeitsspeicher, um so leistungsstärker ist das System, weil der Datentransfer vom Massen- zum Arbeitsspeicher zum Nachladen von Programmen entsprechend reduziert wird.

ASCII - englische Abkürzung für "American Standard Code for Information Interchange", also Amerikanischer Standard-Code für Informationsaustausch. Es ist ein genormter Code für die Zeichendarstellung in Computern.ASCII codiert jedes Zeichen mit einem Byte, mit 7 Bit werden insgesamt 128 Zeichen dargestellt, wie Groß- und Kleinbuchstaben, Ziffern, Sonder- und Steuerzeichen. Das achte Bit wird oft als Unterscheidungsmerkmal benutzt, z.B. ob es sich um normale oder inverse Darstellung handelt.

Assembler - Übersetzungsprogramm, wobei ein in Assemblersprache geschriebenes Programm in den binären Maschinencode umgewandelt wird. Die Assembler-Befehle werden auf syntaktische Fehler überprüft und in hexadezimale Darstellung der Maschinensprache übersetzt, und die symbolischen Adressen werden in absolute oder relative Adressen umgewandelt. Das Arbeiten mit relativen Adressen hat den Vorteil, daß man einzelne Programmteile unabhängig voneinander entwickeln und übersetzen kann. Anschließend werden sie mit Hilfe eines Verbindungsprogrammes (Binder,Linker) zusammengesetzt und die relativen Adressen werden gegen absolute Adressen ausgetauscht. Das Programm ist nun lauffähig.



ATARI inside

COMPUTERLEXIKON

in fortlaufender Serie

Herausgegeben vom
FALKE Verlag
Redakteurin: Nathalie Seiboth

8 Bit - 8 Bit ergeben 1 Byte, bezeichnen aber auch die Größe eines Datenbusses, der von der CPU auf einmal transportiert werden kann. Ist ein Befehl länger, müssen die Bytes zwischengespeichert und nacheinander aus dem Arbeitsspeicher geholt werden.

16 Bit - 2 Byte werden auch Wort genannt. Das Wort besteht aus dem High- und dem Low-Byte. Auch die Bezeichnung für die Prozessor-Architektur mit 16 Bit breitem Datenbus. Die CPU kann ein Wort gleichzeitig transportieren und ermöglicht somit schnelleres Arbeiten.

32 Bit - Bezeichnung für eine Prozessor-Architektur, die ein Langwort, bestehend aus 4 Byte gleichzeitig transportieren kann und somit sehr schnelles Arbeiten ermöglicht.

Abort - englische Bezeichnung für Abbruch.

Absturz - So bezeichnet man das unerwartete und unerwünschte Beenden eines Programmes, das meistens mit einem Datenverlust verbunden ist, weil ein korrektes Sichern der Daten nicht mehr möglich ist.

AC - englische Abkürzung für "Alternating Current", also Wechselstrom. Man findet diese Bezeichnung auf Computernetzteilen, z.B. "220 V AC only."

Access - englische Bezeichnung für Zugriff auf eine Datei oder ein Peripheriegerät.

ADD-ON - Bezeichnung für die Erweiterung eines Computers. ADD-Ons können Grafikkarten oder Speichererweiterungen sein.

Adreßbus - Feste Anzahl funktionell zusammengehörender Leitungen, durch die jede Speicherzelle abgefragt werden kann. Die meisten 8-Bit-Prozessoren besitzen einen 16 Bit breiten Adreßbus und können damit 65536 Speicherzellen direkt adressieren.

Adresse - Sie gibt den genauen Ort der Daten im Speicherbereich an. Alle Speicherplätze werden durchnummeriert, daher kann auf den Inhalt jeder Speicherzelle eindeutig zugegriffen werden. Beim Datentransfer unterscheidet man zwischen Ausgangs- und Zieladresse, in der die Dateien gespeichert werden. Ist ein Programm im Speicherbereich abgelegt, so wird es anhand von Adressen abgearbeitet. Sprungbefehle arbeiten ebenso mit Adressen, wie die Ein- und Ausgabeports von Peripheriegeräten.

AES - englische Bezeichnung für "Application Environment" Service, also Dienstprogramm für eine Anwendungsumgebung. AES ist ein Teil des Betriebssystems und steuert den Dialog zwischen Programm und Anwender. Es werden die Bildschirmfenster, Mausbewegungen und die Bildschirmoberfläche kontrolliert und gesteuert.

Akustikkoppler - Gerät zum Übertragen von Daten auf ein anderes

muß von einem Compiler oder einem Interpreter übersetzt oder verarbeitet werden, da kein Computer die Befehle in Programmiersprache ausführen kann. Compiler machen die Verwendung von höheren Programmsprachen möglich, die eine bessere Übersichtlichkeit bieten, schneller und fehlerfreier sind. Die Programme werden portabel, das heißt, sie können auf jedem Computersystem laufen, sofern ein entsprechender Compiler vorhanden ist. Der Nachteil von Compilern ist, daß sie mehr Maschinencode erzeugen, als ein Programmierer, der in Assembler schreibt, und sie nutzen meist die Möglichkeiten des eingesetzten Prozessors nicht voll aus. Ein weiterer Nachteil ist, daß bei jeder Modifikation des Quellprogramms ein erneuter, kompletter Compilerdurchlauf nötig ist. Abhilfe kann hier ein Interpreter schaffen, den man so lange einsetzt, bis das Programm fehlerfrei läuft und erst dann compiliert.

Coprozessor - Bezeichnung für einen zusätzlichen Prozessor im Computer, der für nur eine ganz bestimmte Aufgabe zuständig ist, z.B. für mathematische Berechnungen. Damit wird der Hauptprozessor entlastet.

CPU - englische Abkürzung für "Central Processing Unit" und bedeutet Zentraleinheit. Die Zentraleinheit ist die Zentrale eines Rechnersystems. In Groß- und Minirechnern besteht sie häufig aus mehreren Bausteinen, während sie in Mikrocomputern aus nur einem Baustein, dem Microprozessor besteht. Die CPU ist verantwortlich für das Holen, Decodieren und Ausführen der in Maschinen- oder Objectcode abgelegten Befehle. Neben der internen Struktur und der Leistungsfähigkeit des Befehlssatzes, ist das wichtigste Merkmal der CPU die Wortbreite, mit der sie arbeitet. Die Wortbreite beschreibt die Breite des Daten- bzw. des Adreßbusses und damit die Zahl der direkt adressierbaren Speicherplätze und die mit einem Wort darstellbaren Befehle, was letztendlich ein Maß für die Leistungs- fähigkeit der CPU ist.

Cursor - englische Bezeichnung für Blinker, Leuchtmarke, Leuchtzeichen. Der Cursor ist eine Anzeigemarke bei Bildschirmterminals oder Bildschirmen von Computern zur Kennzeichnung der augenblicklichen beziehungsweise der nächsten Schreibposition, er erleichtert dem Bediener die Orientierung und damit die Arbeit am Bildschirm. Der Cursor ist meist in Form eines manchmal blinkenden Unterstrichs oder eines kleinen Rechtecks realisiert.

Auflösung - Als Auflösung bezeichnet man die Anzahl der Punkte, die ein Monitor darstellen kann. Je höher die darstellbare Auflösung ist, um so besser ist das Gerät. Spitzengeräte können Auflösungen von 2048x2048 Punkten darstellen. Solche Geräte werden im CAD- oder DTP-Bereich eingesetzt.

Backslash - Bezeichnung für den schrägen Strich, der durch die Tastenkombination ALT-92 erzeugt wird und dazu verwendet wird, Pfadnamen voneinander zu trennen. Auf deutschen PC-Tastaturen wird der Backslash durch die Tastenkombination ALTGR-ß erzeugt.

Backup - Ein Backup-System ist ein Aushilfs-, Sicherheits- oder Reservesystem. Häufig spricht man auch von einem Backup, wenn die auf einer Platte oder Diskette stehenden Daten vollständig als sog. Sicherheitskopie auf eine andere Diskette, eine Wechselplatte, ein Band oder ein optisches Speichermedium überspielt werden. Auch von gekauften Programmen sollte man ein oder mehrere Backups machen und mit diesen Kopien arbeiten und das Original an einem sicheren Ort aufbewahren, denn bei Verlust oder Zerstörung der Daten erhält man vom Händler in der Regel keinen Ersatz.

Bank - Bezeichnung für eine bestimmte Aufteilung des RAM -Speichers. Die Aufteilung in Bänke bringt Geschwindigkeitsvorteile bei der Speicherverwaltung, dabei schaltet eine Logik zwischen den unterschiedlichen Speicherbereichen um (Bank-Switching). Eine früh entwickelte Technik, da der Prozessor durch die Aufteilung in Bänke mehr Speicher verwalten kann.

Basic - englische Abkürzung für "Beginner's All-Purpose Symbolic Instruction Code". Basic ist eine höhere Programmiersprache, die vor allem bei den Kleinrechnern, den Heimcomputern und in der mittleren Datentechnik eine große Rolle spielt, sie ist besonders für den Dialogbetrieb geeignet. Vorteil von Basic ist die leichte Erlernbarkeit, wodurch es im Hobbybereich großen Anklang findet. Die Verarbeitungsgeschwindigkeit bei Basic-Interpretern ist relativ langsam und Basic Programme sind häufig unübersichtlich und schwer lesbar. Blockstruktur sowie echte Unterprogramme sind nicht vorhanden, für komplexe Anwendungen ist Basic nicht einsetzbar. Nicht nur für Zahlen-, sondern auch für Textvariablen stehen Vergleichsoperationen zur Verfügung, es gibt Schleifen, unbedingte und bedingt Sprungbefehle sowie Unterprogramme, allerdings in sehr eingeschränktem Umfang. Ein wesentlicher Vorteil von Basic ist die große Verbreitung, sowie die hohe Anzahl von Standard- und speziellen Anwendungsprogrammen, die auf so gut wie allen Computersystemen laufen. Im Laufe der Zeit sind verschiedene Versionen von Basic entwickelt worden, die sich zum Teil

an höhere Programmiersprachen, wie z.B. Pascal und C anpassen. Neben der Interpreter-Version gibt es auch Compiler-Versionen, die sich durch eine kürzere Programmlaufzeit auszeichnen.

Baud - Bezeichnung für die Einheit der Schrittgeschwindigkeit bei der Übermittlung von Nachrichten. Wird pro Schritt ein Binärzeichen übertragen, ist die Schrittgeschwindigkeit gleich der Übertragungsgeschwindigkeit, angegeben in Bit pro Sekunde (bps). Bei einem Fernschreiber, der Zeichen in einem 8-Kanal-Code, wie zum Beispiel dem ASCII-Code überträgt, entspricht ein Schritt nicht einem Bit, sondern einem Zeichen. Wenn er z.B. mit 50 Baud arbeitet, werden pro Sekunde 50 Zeichen übertragen. Moderne Modems arbeiten mit 1200,2400 oder auch 9600 Baud. Spezielle Verfahren ermöglichen sogar die Übertragungsgeschwindigkeit von 19600 Baud über das Telefonnetz.

Benchmark - Bezeichnung für Maßstab. Es sind kleine Programme, die die Leistung von Computern messen und deren Ergebnisse man dann vergleichen kann. Oft werden Benchmarks auch eingesetzt, um verschiedene Compiler und Interpreter zu vergleichen.

Binär - lateinische Bezeichnung für zweiteilig. Das binäre Zahlensystem entspricht dem dualen, es erkennt nur zwei Zahlen: 0 und 1.

Bitmap - Kommt von dem englischen Begriff "map" -Landkarte- und ist die Bezeichnung des grafischen Bildschirms im Computer.

Booten - Kann mit Start-Laden übersetzt werden. Sobald der Computer eingeschaltet wird, beginnt der Kalt-Start, das bedeutet, er beginnt, das Betriebssystem von Diskette, Festplatte oder Speicher abzuarbeiten. Wenn der Computer bereits eingeschaltet ist, kann man ihn mit dem Warm-Start, mittels der Reset-Taste, in diesen Urzustand zurückführen, er beginnt dann neu zu "booten".

Bug - Bezeichnung für einen Fehler im Programm. Mittels spezieller Spezieller Programme sog. Debugger, versucht man solche Fehler zu finden und zu eliminieren.

Byte - 1 Byte besteht aus 8 Bit und ist die kleinste Einheit mit der ein Computer arbeiten kann. Befehlcodes von Microcomputern bestehen meist aus 1 bis 3 Byte. Mit einem Byte läßt sich zum Beispiel ein Zeichen im ASCII-Code darstellen.

CAC - englische Abkürzung für "Computer Aided Crime", der computerunterstützten Kriminalität. Dies reicht von der einfachen Datenmanipulation bis hin zum Eindringen in geheime Computernetze. Jedes dritte Delikt in der Wirtschaftskriminalität spielt sich um den Computer ab.

CAD - englische Abkürzung für "Computer Aided Design", also

computerunterstützter Entwurf. Wichtige Anwendungsgebiete sind mechanische Konstruktionen (besonders Maschinenbau), Architektur, Hoch-,Tiefbau, etc. Dabei werden vor allem die grafischen Darstellungen vom Computer übernommen.

Cartridge - Bezeichnung für Magnetbandcassetten. Sie wurden als preiswertes Speichermedium für Heimcomputer eingesetzt, als handelsübliche Kassettenrecorder benutzt werden konnten. Datenrecorder spielen keine große Rolle mehr, da Disketten und Diskettenlaufwerke sehr günstig zu haben sind. Spezielle für die digitale Datenaufzeichnung konzipierte Cassettenlaufwerke erlauben den Einsatz von Cartridges als Backup-Speicher für Personal- und Minicomputer.

Centronics - Centronics ist eine Firma, die Drucker herstellt, die zur Übertragung der Daten eine 8-Bit-parallele Schnittstelle verwenden. Diese als Centronics-Schnittstelle bezeichnete Schnittstelle stellt einen Quasistandard für parallele Zeichenübertragung im Zusammenhang mit Druckern dar.

Checksum - englische Bezeichnung für Prüfsumme. Um die Vollständigkeit von Programmen zu prüfen, wird beispielsweise die Quersumme über sämtliche Bytes gebildet. Nach dem Start wird zuerst diese Quersumme geprüft, ob unerlaubte Änderungen durchgeführt wurden, ob Programmteile fehlen oder ob sich ein Virus eingeschlichen hat. Prüfsummen werden ebenfalls in gepackten Programmen eingesetzt, um sie nach dem entpacken auf ihre Vollständigkeit zu überprüfen.

CISC - englische Abkürzung für "Complex Instruction Set Computer", also einen Computer mit komplexem Befehlssatz. Ihr Gegenstück, sogenannte RISC-Computer verfügen über nur wenige Befehle, die aber dafür wesentlich schneller als ein CISC-Prozessor abgearbeitet werden.

Clone - So bezeichnet man den Nachbau eines Originalgerätes. Das Ärgerliche für den Originalhersteller ist dabei, daß die Clones meist sehr viel leistungsstärker und preiswerter als das Original sind.

Cluster - englische Bezeichnung für Gruppe. Zum Beispiel werden bei Disketten oder Festplatten die einzelnen Sektoren zu Gruppen also Clusters zusammengefaßt. Dies geschieht immer dann, wenn das Betriebssystem auf Clusters auf einmal zugreift und nicht auf einzelne Sektoren.

Compiler - Bezeichnung für ein Übersetzungsprogramm, das ein in Programmiersprache geschriebenes Programm in den Maschinencode überführt, also in ein Objectprogramm überführt, das dann direkt von einem Microprozessor ausgeführt werden kann. Jeder Befehl einer höheren Programmiersprache

Midi mit dem Portfolio

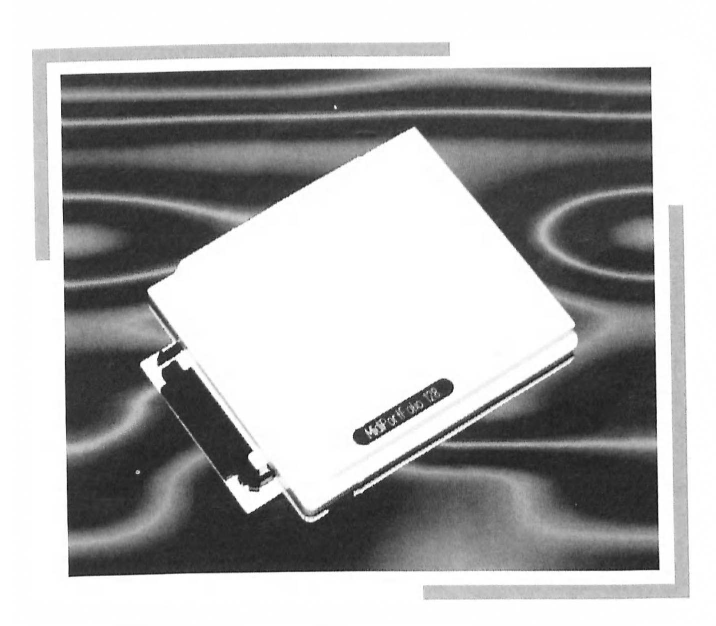
Welcher Musiker hat denn nicht schon davon geträumt: Ein Master Keyboard-Controler und ein Midi-Sequenzer für die Westentasche, inklusive zwei Midi-In und Midi-Out Ports?

MPF 2.3 Masterkeyboard und 4 Spur Sequencer Software

MIDI ist die Zauberformel, die Keyboardbesitzern den Glanz in die Augen treibt und sie mit schier unerschöpflichen Möglichkeiten beschenkt. Ein Keyboard mit anderen MIDI Geräten zu verbinden ist nur die einfachste aber wichtigste Möglichkeit. Kaufte man früher ein neues Keyboard, wenn dessen Sounds nicht mehr gefielen braucht man heute lediglich einen neues Kästchen, einen sogenannten MIDI Expander mit einem MIDI Kabel an sein vorhandenes Keyboard anzuschließen und veredelt dieses so mit neuen Klängen. Doch irgendwann fällt jedem von der "Plug and Play" Möglichkeit begeistertem Musiker auf, daß er die MIDI Kabel nicht wie die HiFi-Ausgänge seiner Tonerzeuger verbinden kann.

Auch möchte er sein Keyboard bald in Tastaturzonen unterteilen um z.B. mit der linken Hand einen Klang aus dem Keyboard und mit der rechten Hand einen anderen Klang aus dem über MIDI angeschlossenen Expander spielen. Wer seine Geräte einfach nur mit einem MIDI Kabel verbindet, wird schnell enttäuscht. Da ertönen die Klänge aus beiden Geräten gleichzeitig, oder Töne bleiben hängen, wenn man das Sustainpedal für die linke Hand braucht aber nicht für den Solosound, den man mit der rechten Hand spielt. Solche "Split" und "Sustain" Funktionen sind in vielen Keyboards für die internen Sounds eingebaut, wehe aber dem, der glaubt, daß dies auch für die über MIDI angeschlossenen Geräte gilt.

Die meist praktizierte Lösung ist, diese Einstellungen auch an den angeschlossenen MIDI Expandern vorzunehmen.



Wer mehrere über MIDI angeschlossene Geräte hat, muß also an jedem Gerät einzeln Knöpfe drücken, um eine andere Klangbelegung seiner Tastatur einzustellen.

Es geht aber auch einfacher: Mit einem Masterkeyboard oder einem in die MIDI Leitung geschalteten kleinen Rechner, der dann als Controller dient. Der Portfolio ist nach wie vor der einzige preiswerte Palmtop Rechner mit einer Schnittstelle, die den Anschluß von externer Hardware ermöglicht. Die Firma Musik & Daten Dipl. Ing. Ralf Schönfeld bietet ein MIDI Interface für den Portfolio an, das die oben beschriebenen Probleme mit einem Knopfdruck löst.

Zunächst sind da 2 MIDI Ein und 2 MIDI Ausgänge. Dies bedeutet, daß 2 Keyboards oder ein Keyboard und ein anderer Computer wie z.B. der ATARI ST angeschlossen werden können, die gleichzeitig alle über MIDI angeschlossenen Geräte spielen sollen. Diese Funktion bezeichnet man unter "MIDIanern" als mergen und patchen. Dabei sei am Rande erwähnt, daß das Programm alle MIDI-Daten mischt. Auch sog. System Exclusive Daten werden sauber verarbeitet und dem gewünschten Ausgang zugeleitet. An die Ausgänge können beliebig viele MIDI Expander oder Keyboards in Reihe gehängt werden, da die Sounds unabhäng voneinander über die 16 MIDI Kanäle angesprochen werden. Durch die beiden Ausgänge erhöht sich die Zahl der MIDI Kanäle also auf 32.

Das Masterkeyboard

Das Programm verwandelt jedes angeschlossene Keyboard in ein Masterkeyboard und bietet auf dem 8 x 40 Zeichen-Display des Portfolio eine MIDI Steuerzentrale, auf der die wichtigsten Einstellungen der angeschlossenen

MIDI Geräte angezeigt werden.
Dabei werden unter anderem Lautstärke, Stereo Position, Hall, Chorus und ein Transponierwert angezeigt, mit dem man die Tonart in eine andere setzen kann, wobei ist es nicht erforderlich ist, daß die angeschlossenen Geräte über eine Transposefunktion verfügen. Durch die Veränderung der MIDI Daten in Echtzeit ist es möglich, auf seinem Keyboard, das zuvor nur einen Sound über den ganzen Tastaturbereich spielen konnte, nun bis zu 3 Bereiche (Zonen) mit verschiedenen Sounds aus verschiedenen angeschlossen Geräten zu belegen.
Will man die eigenen Keyboardsounds in gleicher Weise nutzen, ist es lediglich erforderlich, die LOCAL OFF Funktion des Keyboards zu aktivieren. Damit wird die Tastatur von der internen Tonerzeugung getrennt und diese über MIDI von außen gespielt.
Nun sind für jede Zone die Parameter auf dem Portfolio Display einstellbar, indem der Cursor z.B. auf das Feld für den höchsten Ton der Zone oder den Filter für das Sustain Pedal bewegt wird. Eine Besonderheit ist bei der Auswahl der Sounds zu bemerken. Durch Drücken der Taste "n" öffnet sich ein Pop Up Menue, in dem die 128 General MIDI Sounds auswählbar sind. Nach Anwahl eines Sounds öffnet sich ein anderes Fenster, in dem sich die Sounduntergruppen bzw. die "Variations" befinden. So kann schnell auf einen von mehrern hundert Sounds zurückgegriffen werden, den die angeschlossenen Geräte bieten. Dabei ist man aber nicht an den vom MPF voll unterstützen GM-Standard gebunden. Die Soundnamen stammen aus einer ASCII Datei, die sogar mit dem Portfolio Texteditor editiert werden kann. Dort können alle Soundnamen des eigenen Equipments aufgenommen werden und mit einer Bank - Nummer versehen werden. Dabei wird ein GM-Gerät den richtigen Sound einstellen.
Bei Geräten die den General MIDI Standard nicht unterstützen stellt man die Bank manuell ein und wählt dann im Feld für Programm Change auf dem Porfolio Display den Sound, dessen Name dann im Portfoliodisplay angezeigt und an dem entsprechenden MIDI Gerät eingestellt wird. Auf diese Weise braucht man sich nicht mehr zu merken, welche Nummer ein bestimmter Sound eines angeschlossenen Synthesizers hat.
Nach dem einmaligen Editieren der bis zu 60 Einstellungen der angeschlossenen Instrumente lassen sich diese in einem von 99 freien Master Programmspeicherplätzen im MPF abspeichern. Mit der Eingabe der Nummer wird dann das komplette Setup aufgerufen, alle Parameter auf dem Portfolio- Bildschirm dargestellt und die MIDI Geräte wie gewünscht eingestellt.

Der Sequenzer

Als "I-Tüpfelchen" wartet MPF 2.3 auch noch mit einem integrierten 4 Spur Sequencer auf. Ein Metronomclick hilft das Tempo zu halten, das sich beliebig einstellen lässt und mit MIDI CLOCK andere Sequencer fernsteuern und synchroniesieren kann. Jede Spur kann mehrfach aufgenommen werden, ohne den vorherigen Inhalt zu löschen. Für die Aufnahme wählt man lediglich den Track und ein Masterprogramm, das die Sounds und die Tastatur einstellt.
Wenn man für eine weitere Aufnahme ein Masterprogramm verwendet, das andere MIDI Kanäle benutzt, kann man verschiedene Instrumente aufnehmen oder bei Verwendung des gleichen MIDI Kanals noch Töne für ein schon benutztes Instrument hinzufügen.
Der Sequenzer bietet selbstverständlich die Möglichkeit, taktweise vor und zurückzuspulen und einzelne Tracks wieder zu löschen. Je nach Größe der internen Disk C: des Portfolio und der Anzahl der gleichzeitig spielenden Instrumente, kann bis zu 20 Minuten Musik aufgenommen und mit einer Save und Load Funktion auf Diskette abgespeichert werden.

Die Hardware

Das MIDI Interface beinhaltet zudem noch ein 128 KByte batteriegepuffertes RAM, das als Disk-Laufwerk B: angesprochen werden kann.
Das ganze System läßt sich durch Verwendung stromsparender Bauelemente ohne Netzteil portabel mit Akkus oder Batterien betreiben.
In dem nur 16 KByte großen Programm, das vollständig in Assembler geschrieben wurde, befinden sich außerdem noch ein MIDI-Monitor und eine File- Transfer Utility, mit der Dateien zum ATARI ST gesendet und bez. vom Computer empfangen werden können. Damit erübrigt sich ein anderes Interface für den Datenaustausch.

Der Preis von 499.- DM für Interface, MPF 2.3 Software und Zusatzprogramm, mit dem Standad MIDI-Files aufgenommen und abgespielt werden können, ist verglichen mit anderen Masterkeyboardcontrollern moderat, bedenkt man, mit dem Portfolio ein System zu besitzen, das neben den MIDI-Funktionen auch noch viele andere Möglichkeiten bietet.

Helge Schütt

Bezugsadresse:
Musik & Daten Dipl. Ing.
Ralf Schönfeld
Görlitzer Str. 21 a
90579 Langenzenn
Tel.(09101)9141

Letzte Meldung:
Herr Schönfeld teilte uns kurz vor Redaktionsschluß mit, daß die Entwicklung von MPF2 stätig voranschreitet.
Sowohl die Bedienbarkeit als auch die optische Aufmachung der gesamten Software sind erheblich verbessert worden.
Außerdem gibt es nun eine leicht abgeschpeckte Version der Software, die inklusive Hardware-Interface für 399.- DM erhältlich ist.
Alle ineressenten mögen bitte Kontakt mit Herrn Schönfeld aufnehmen.

heiße Scheiben für kreative Köpfe



Designer Clip Art Library -
Ausgaben 1 bis 5 je 29.-
Komplettpaket: 5 CD-ROM 99.-
35000 (fünfunddreißigtausend!) professionelle Clip-Art Grafiken auf CD-ROM. Mit dieser Sammlung sind Sie für jede Gelegenheit gerüstet! Mit diesen CD-ROM können Sie auf eine unerschöpfliche Ideenquelle zurückgreifen. Direkt einsetzbar in allen gängigen Grafik- und DTP-Programmen.

3000 True Type Fonts 29.-
Sharing 2700 True Type Fonts 29.-
2 aktuelle CD-ROM mit vielen Tausend neuen Vektor-Fonts.
2 CD zusammen für nur 66.-

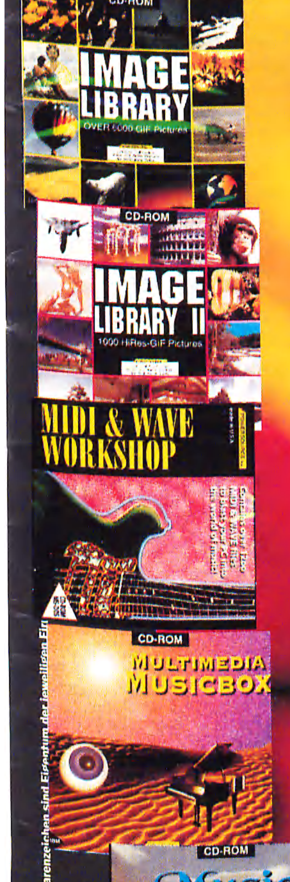
Background Kit 1 .... 29.-
Background Kit 2 .... 29.-
2-CD-ROM Set 69.-
Auf der CD-ROM-Reihe "publisher's source" befinden sich hochwertige Hintergrundbilder für Ihre Dokumente und Präsentationen. Die Bilder finden Sie im verbreiteten TIFF-Format in True-Colour-Farbgrafik oder in 256 Graustufen (Ausg. 1) vor. Auf beiden CD-ROMs sind zur Weiterverarbeitung der Grafiken bereits einige interessante Programme enthalten (Ausgabe 1: für Atari und Windows, Ausgabe 2: für Atari, Mac und Windows)jeweils über 600 Mbyte an Texturen und Hintergrundgrafiken für DTP und Multi-Media-Präsentationen. Mit Grafikübersicht, perfekte 24-Bit Farbqualität zum Hammerpreis!

Image Library 1 .... 29.-
Image Library 2 .... 29.-
Image Library 3 .... 29.-
Kompl. 3 CD-Pack 66.-
3 CD-ROM mit interessanten Bildern aus allen Bereichen des Lebens. Viele Bilder aus zum Thema Autos, Oldtimer, Erotik, Flugzeuge, Pflanzen, Tiere, Natur, Reisen und weitere finden Sie auf diesen CD-ROM Im hochauflösenden GIF-Format.

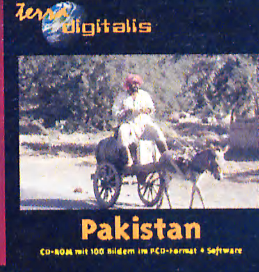
Music from Heaven 29.-
Himmlische Sound- und Musik-CD mit ca. 250 wunderschönen Songs in MID, MOD, VOC oder WAW-Files.
Multimedia Musicbox 29.-
Top Musik-Collektion auf CD-ROM. Mit je 500 MIDI, MOD und VOC-Files eine unermeßliche Multimedia-Quelle
Midi & Wave Workshop 29.-
Professionelle CD für Midi- und Sound-Anwender. Neben über 1000 MID und MOD Files findet der Soundinteressierte viele tolle Soundeffekte.
Massive Midi 29.-
Die Giga-CD für alle Midi-Freaks: Mit über 2800 MIDI-Files bekommen Sie eine der größten Sammlungen an Midi-Songs. Eine unerschöpfliche Quelle für alle Musiker.
Komplettpaket 4 CD-ROM 89.-

Sound Library
Ausgabe 1 u. 2 je 29.-
2 CD-Paket 49.-
Die erfolgreiche Sound-Lib für den Sound-Freak und Computer-Musiker. Ihnen stehen zahlreiche Audio-Files, Midi- und Wave-Files sowie jede Menge Sound-Effekte zur Verfügung. (z.B. auch f. Crazy Sounds)

5 beliebige CD-ROM aus dieser Werbung: 109.-
oder im 10er Paket: 199.-











terra digitalis - die brandaktuelle Photo-CD™-Reihe über unsere Welt. Auf jeweils 100 Bildern zeigt der Fotograf Jörn Brandter die verborgenen Schönheiten der Länder Island, Norwegen und Pakistan. Die Bilder bieten nicht nur Fan's dieser Länder ein optisches Erlebnis, die atemberaubende Schönheit der Fotografien fesseln einfach jeden. Lernen Sie Land und Leute auf 100 gelungenen Fotografien kennen oder genießen Sie einfach die fantastischen Landschaftseindrücke dieser Photo CD™'s. Der Grafiker findet in diesen CD-ROM für seine Publikationen tolle Motive.

Auf jeder CD befinden sich neben 100 professionellen Bildern im PCD-Format auch ausgewählte Programme zum Betrachten und Bearbeiten (für MAC, ATARI und Windows). Damit können Sie die Bilder direkt in Ihre Anwendungen übernehmen. Selbstverständlich dürfen Sie die Bilder auch copyright-frei für Ihre DTP- und Multimedia-Anwendungen benutzen.

Trotz der Profi-Qualität bekommen Sie terra digitalis zum echten Freundschafts-Preis:

Island 29.-
Norween 29.-
Pakistan 29.-
alle 3 komplett für nur 69.-

SOFTWARE SERVICE SEIDEL

Versandkosten:
Vorkasse (BAR,Scheck): 6,- DM
Nachnahme: 10,- DM;
Ausland: (nur EC-Scheck) 15.-

Softwareservice Seidel
Hafenstr. 16
24226 Heikendorf
Tel: (0431) 241 247
Fax: (0431) 245 230
BTX: Seidel#

Neu ab Juni'95:
Wir eröffnen unser Ladengeschäft!
Heikendorfer Weg 43
24149 Kiel-Dietrichsdorf

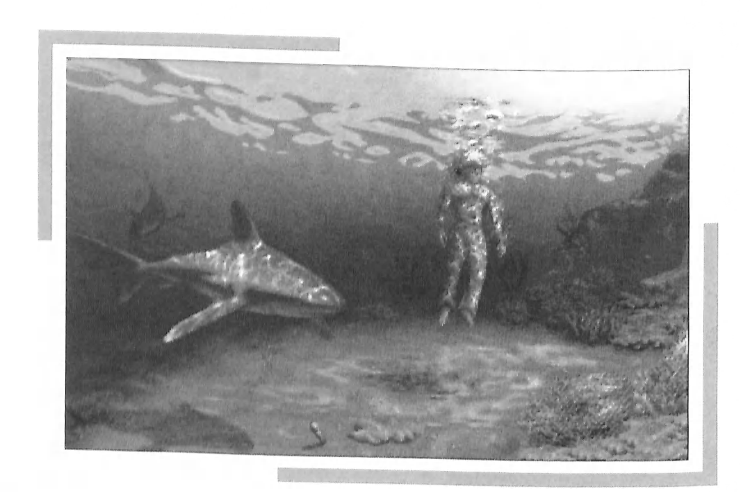
Fried Bits III

Am diesjährigen Osterwochende traf sich zum dritten mal die "Crème de là Crème" der Demo-Freaks, um neuste Entwicklungen vorzustellen, Erfahrungen auszutauschen und die besten Crews zu krönen.

Am Osterwochende (14.04.-17.04.) fand wie in den letzten zwei Jahren im Gemeinschaftszentrum Obervieland in Bremen die Fried Bits statt, eines der größten Atari-Szene-Treffen in Deutschland.

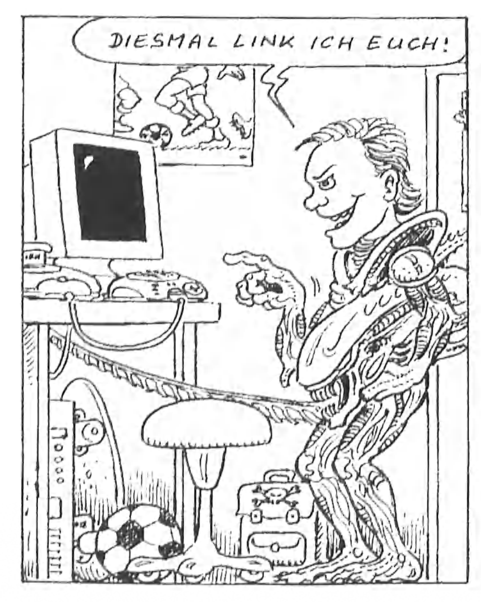
Zahlreiche Crews aus allen möglichen Ländern (Frankreich, England, Österreich, Holland, Finnland, Schweden etc. ...) waren gekommen um sich im Wettstreit der einzelenen Competitions zu messen, aber auch um sich wieder einmal zu treffen und miteinander zu sprechen.

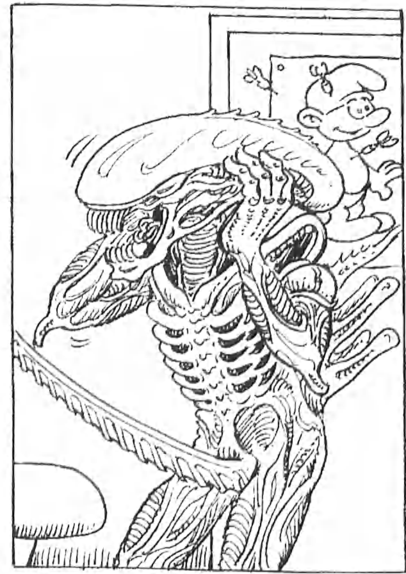
Insgesamt waren über 200 Leute auf der Fried Bits III und leider kann der Bericht nur einen winzigen Teil davon wiedergeben, was auf dem Meeting so alles los war...



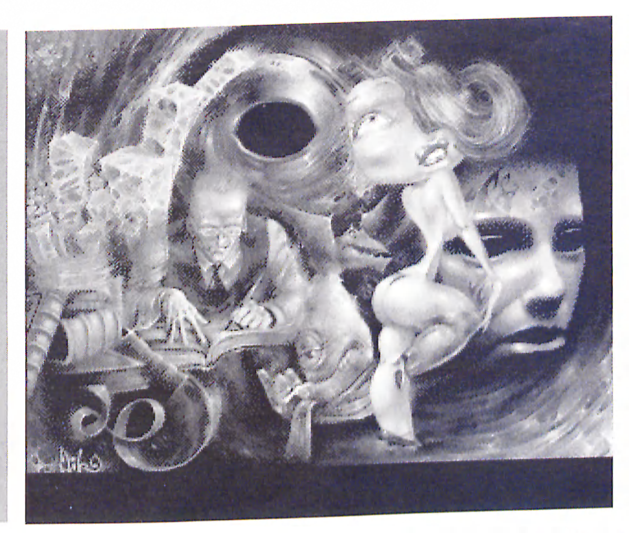
Für Jaguar-Freaks zeigt CSCN Europe einen so gut wie fertigen Prototypen der "Multibox" womit dem Jaguar-Besitzer viele Schnittstellen wie z.B. RGB, Scart, Composit Video, JagLink etc. zur Verfügung stehen. Eine Weltneuheit war die sogenannte "Virtuelle Weste", welche man sich auf den Rücken schnallt. Anschließend werden die akkustischen Signale in kleine Vibrationen umgewandelt. Selbstverständlich kann die Soundsensibilität so selber konfiguriert werden, daß man die Schläge eines "Beat'm UP-Games" an den richtigen Stellen spürt.

Für Falcon-Spiele-Freaks gab es "Stardust" und "Utopos", die von der Democrew Aggression aus Finnland(!!) programmiert wurden, zu kaufen. Als Denkspiel wurde "Tautology 2" von den Reservoir Gods/England auf der Fried Bits III als PD released. Auch Rebelsoft/Deutschland zeigt die neuste Vorabversion ihres "Creation of Crown".









Sonntag abend bekamen wir endlich die einzelnen Ergebnisse der Wettbewerbe zu sehen/hören.

Als erwähnenswert halte ich die tollen Grafiken von Agent T. und Niko (siehe Bildschirmfotos), sowie das sensationelle 96-KB Intro "Terrorise your Soul" welches in Zusammenarbeit von Inter, Newline und TSCC entstanden ist und wirklich fantatische Effekte in ein paar KBytes bietet.

Bei den großen Demos waren am meisten die Demos von Avena, Lazer und EKO beeindruckend. Lazers "Techno-Trance Demo" läßt alle anderen Demos recht blaß erscheinen, die es in dieser Sparte vorher gab und EKO überraschte durch sehr schnelle Vektorgrafik, die von der Geschwindigkeit sogar ein Jaguar-Spiel names Checkered Flag in den Schatten stellt.

Avena's Demo war eine gelungene Mischung aus mehreren Parts, welches eigentlich den Sieg verdient hätte, es kam aber anders als erwartet...

Die Ergebnisse in den Wettbewerben:

Musik Competition (22 Teilnehmer)

1. Platz Tommy /Avena 152 Punkte
2. Platz FXL / TNB 112 Punkte
3. Platz Stax / Lazer 69 Punkte

Grafik Competition (16 Teilnehmer)

1. Platz Agent T. / Cream 07 Punkte
2. Platz Niko / EKO 189 Punkte
3. Platz JMS / NewLine 125 Punkte

96 KTRO Competition (8 Teilnehmer)

1. Platz "Terrorise your Soul" / Inter, Newline + TSCC 391 Punkte
2. Platz "Burning Water" / Chaos Engine 194 Punkte
3. Platz "Doomino"/Stax 150 Punkte

Demo Competition (5 Teilnehmer)

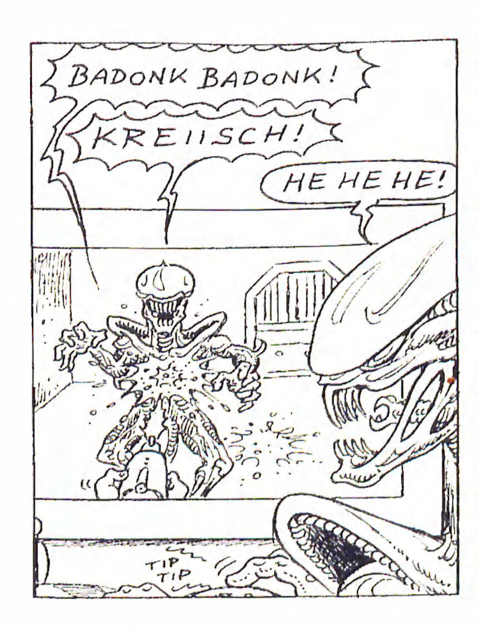
1. Platz "Lost Blubb" / Lazer (Independent) 292 Punkte
2. Platz "EKO System" / EKO 275 Punkte
3. Platz "Avena-Demo" / Avena 245 Punkte

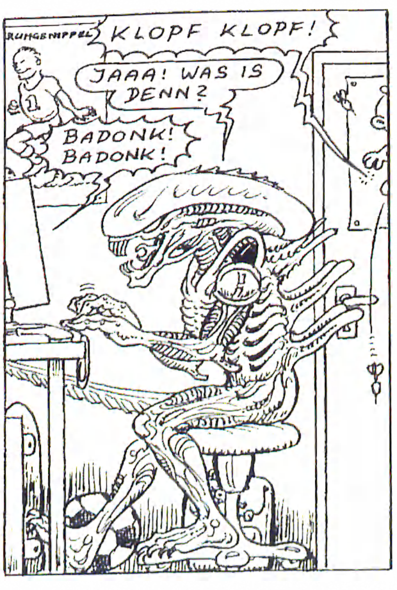
Die Fried Bits III war ein voller Erfolg, dies ist vor allem auf die hervorragende Organisation zurückzuführen.

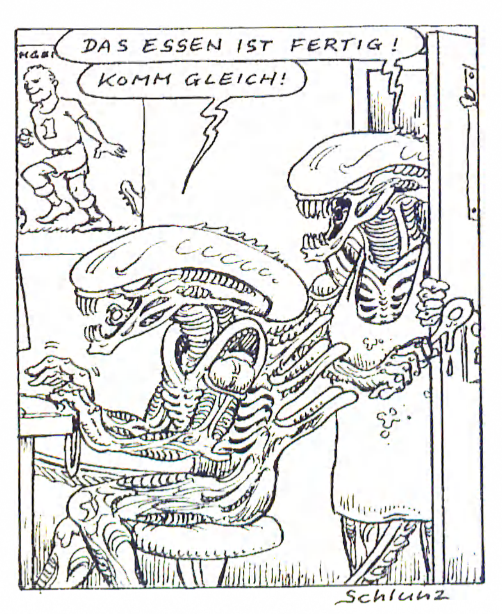
Einen großen Anteil daran haben Andreas Ballack, Jörg Tobergte, Daniel Mutlu, Martin Seidel und Frank Kurpiela, denn ohne diese Leute würde es eine Fried Bits III erst gar nicht geben und ich freue mich schon auf nächstes Jahr...

Zum Schluß des Textes möchte ich habe noch die Sponsoren erwähnen, die durch Preise und Spenden die Frieds Bit III aktiv unterstützt haben: Compo/Overscan, R.O.M-Logicware, WBW-Service, KGC-Studio, Spielraum, Frontier Software, Digital-Data-Deicke, Akzente, Team Computer, Jobis, delta labs software sowie Cybercon Systems Carsten Nipkow (CSCN Europe).

Martin Lethaus







Ein Auszug aus den ST(E) - Spielen der letzten Jahre:

Spiele-Spzeial

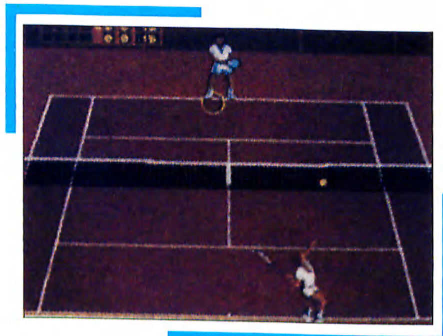
Great Courts II

Spiel und Verlauf

Nachdem man die umständliche Codeabfrage hinter sich gebracht hat, erscheint das Menü, das aus Icons besteht, die jedem verständlich sein dürften. Jetzt nimmt man in einem der Untermenus die Einstellungen fürs Match vor: 1 oder 2 Spieler; Rasen-, Sand- oder Kunstplatz; 1, 2 oder 3 Sätze; Einzel, Doppel, amerikanisches Doppel (2 gegen 1) oder Mixed... Außerdem kann man seinen Namen eingeben, das Geschlecht wählen und seine Spielstärken aussuchen. Es gibt zwei verschiedene Schwierigkeitsmodi. Beim Anfängermodus schlägt noch der Computer für einen auf und bewegt die Spielfigur zum Ball, so daß der Spieler sich nur noch auf den Schlag konzentrieren muß. Beim Profimodus übernimmt der Spieler alle Aktionen der Figur, was vor allen Dingen Netzattacken und trickreiche Aufschläge ermöglicht. Sehr gelungen ist der Charaktermodus, der einen "echten" Tennisspieler simuliert. Seine Vorhand oder der Aufschlag wird mit der Zeit immer stärker und so wird der Spieler mit der Zeit ein echter Weltklassespieler, nimmt an Turnieren überall auf der Welt teil und wird unbezwingbar, vorausgesetzt, der Spieler vor dem Bildschirm hat ein gewisses Fingerspitzengefühl und trainiert an der (programmierbaren!) Ballmaschine.

Match

Das Spiel wird, wie schon oben beschrieben, auf einem der drei Plätze ausgetragen. Diese haben nicht nur unterschiedliche Farben, sondern auch verschiedene Eigenschaften, was das Sprungverhalten des Balls betrifft. Der



Sandplatz ist relativ langsam, für Anfänger also genau das Richtige. Der Rasenplatz ist der schnellste der drei und besonders für gute Aufschläger geeignet. Auf dem Kunstplatz springt der Ball höher als auf den beiden anderen. Die Steuerung ist sehr gut geraten, genauso wie die Ballbewegungen. Es sind nahezu alle Schlagvarianten des Tennis vertreten, was das Tennisspielerherz höher schlagen läßt.

Grafik...

...ist sehr gut gelungen; die Spieler sehen aus wie Menschen und nicht wie Aliens, auch der Bewegungsablauf ist realistisch. Man achte auf den Rock der weiblichen Spielfigur.

Der Sound...

...ist durchschnittlich. Nach jedem Punkt verkündet der Schiedsrichter den neuen Spielstand und das Publikum klatscht nach jedem Satz Beifall.

Fazit:

Der "Amiga Joker" schrieb: "Computer-Tennis ohne Great Courts 2 ist wie Boris ohne Becker". Dem ist nichts hinzuzufügen!

Claas R.

Grafik: 85%	Sound: 62%
Fun: 93%	Gesamt: 89%
Preis: 29.-	ATARI ST & STE

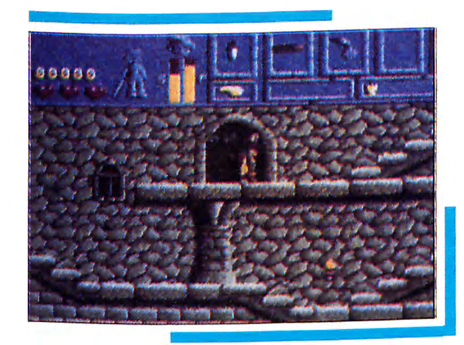
Tom and the Ghost

Die Story

Tom ist der Held unserer Geschichte. Er ist 7 Jahre alt und hat seit seinem 3. Lebensjahr keinen Vater mehr. Eines Tages beschließt seine Mutter, mit ihm eine Europareise zu machen, um dem Alltag zu entfliehen. Schottland steht als erstes auf dem Programm, und in einer Burg nimmt das Schicksal seinen Lauf. Plötzlich wird Toms Mutter entführt, und der Kleine muß dabei hilflos zusehen. Doch er trifft Sir Arrow, der ihm helfen will, seine Mutter wiederzufinden...

Spiel

Alles wäre nur halb so schlimm, wenn man jetzt mit Tom durch die Gänge laufen könnte, um nach seiner Mutter zu suchen. Aber es kommt alles ganz anders: Ihr steuert Sir Arrow, der sich nach und nach immer mehr bewaffnen muß, um gegen die Gespenster und den schwarzen Ritter zu bestehen, und der sich nebenbei auch noch um Toms Wohl zu kümmern hat. Das sieht in der Regel so aus, daß ihr Tom in regelmäßigen Abständen einen Teddy zur Beruhigung oder einen Hamburger gegen den Hunger spendiert (alle diese Gegenstände findet man im Laufe des Spieles). Wenn Tom sich dann mal zu weit entfernt hat, könnt ihr die Trillerpfeife benutzen, um ihn zurückzuholen. Die Steuerung ist ganz gut, und alles Wichtige, was sich auf dem Bildschirm abspielt, kriegt man mit. Nach ein paar Minuten Spielvergnügen erscheint eine Aufforderung, einen Code einzutippen, wozu man das ganze Handbuch benötigt.



Grafik und Sound

Hier sind zwar keine Meisterleistungen erbracht worden, aber das Spiel lebt auch von anderen Dingen.

Fazit

Wenn man die "Erziehungsmethoden" drauf hat, macht das Spiel recht viel Spaß, und man hört nicht mehr auf die nervige Musik im Hintergrund.

Claas R.

Grafik: 63%	Sound: 59%
Fun: 75%	Gesamt: 70%
Preis: 19.99	ATARI ST & STE

Final Command

Story

Das Science-Fiction Adventure aus Frankreich (keine Angst, das Spiel ist voll in Deutsch) spielt im Jahre 151 nach Gründung der Föderation, das heißt nach unserer Zeitrechnung im Jahre 2176! Inzwischen ist natürlich einiges passiert, man hat die Tele - transporter erfunden, und man beginnt im Jahre 146 mit dem Bau der Station Jungar I auf dem Planeten Ipsos III. Doch es kommt zu mysteriösen Zwischenfällen: Im Jahre 151 wird plötzlich die Funkverbindung mit der Station unterbrochen. Ihr ahnt schon, wer jetzt an der Reihe ist...

Spiel

Als Agent Y G 30 (das seid ihr) auf der Station ankommt, findet er nur noch einige tote Männer vor. Das Ziel der Mission ist es, die Datenbanken, die den "Groß- Distanz-Teletransporter" betreffen, zu retten und nach Hause zu bringen; dabei helfen euch eine Laserpistole, ein Mini- Computer, der Auskunft über Orte und Gegenstände geben kann und ein telepathischer Helm.

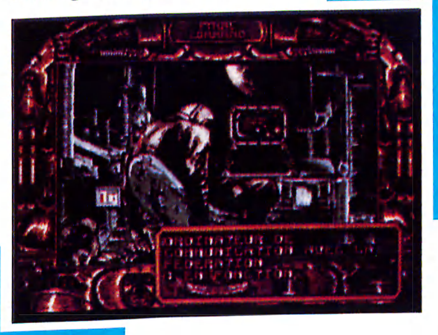
Die Lucasfilm-Games Spieler werden zuerst enttäuscht sein, denn es gibt keine Befehlsleiste; stattdessen klickt man mit der Maus "wild" im Bildschirm herum und erhält somit Informationen über Gegenstände, kann sie einstecken und mit anderen Dingen "benutzen". Ein Button außerhalb des Aktionsbereiches gibt dem Spieler Auskunft über die Gegenstände, die man besitzt, ein anderer läßt einen in den letzten Raum zurückkehren und ein dritter gibt Informationen über den Raum, in dem man sich zur Zeit befindet. Hinzu muß man erwähnen, daß man die ganze Handlung aus der Augenperspektive des Agenten verfolgt.

Die Grafik...

...ist durchschnittlich bis gut, die Details sind aber teilweise nur schwer erkennbar.

Der Sound...

...ist bei einem Adventure eigentlich nicht sehr wichtig, ist aber trotzdem recht gut ausgefallen.



Fazit

Wer in kniffeligen Situationen nicht zu schnell aufgibt und ein Science-Fiction Fan ist, dem wird's bestimmt gut gefallen.

Claas R.

Grafik: 60%	Sound: 68%
Fun: 65%	Gesamt: 67%
Preis: 19.99	

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Wer kennt sie nicht, die jugendlich mutierten Heldenschildkröten, vor denen die Menschheit ja eine ganze zeitlang nirgendwo sicher war. Ganz klar, daß nach Schuhen und T-Shirts auch ein Computerspiel mit den Turtles nicht lange auf sich warten ließ...

Spiel

Die Codeabfrage hinter sich, wird man gebeten, sich für den Ein- oder Zweispielermodus zu entscheiden und sich anschließend seine "Lieblingsschildkröte" auszusuchen, was für Nichtturtlesfans schon die erste Schwierigkeit birgt. Weiter geht es mit einer kleinen Demo und einer Situationsbeschreibung weiter, auf die man im Laufe des Spieles noch öfter treffen wird. Als erstes geht es darum, April (eine Freundin der vier) aus einem brennenden Gebäude durch Plattmachen sämtlicher Bösewichte zu befreien, wo sie vom Erzfeind der Turtles, nämlich Shredder, gefangen gehalten wird. Der erste Level, der sich nach einiger Übung als recht einfach präsentiert, ist schnell überwunden (vor allen Dingen im Zweispielermodus), doch Shredder flieht mit April. Der zweite Level ist schon ein bißchen interessanter gestaltet (man kann Hydranten demolieren und die Gegner mit Parkuhren bewerfen), doch spätestens jetzt fängt die schreckliche Musik, die sich nicht abstellen läßt, an zu nerven. Nachdem man auch in diesem Level den Endgegner besiegt hat (in jedem Level gibt es mindestens einen), geht es in die Kanalisation, danach folgen wieder mehrere Level auf der Straße, die allesamt keine neuen Details aufweisen. Die Schlagvarianten sind nicht übel, aber eine reicht völlig aus, da die Gegner nicht besonders einfallsreich sind.

Grafik

Man wird das Gefühl nicht los, daß sich die Programmierer Double Dragon als schlechtes Vorbild genommen haben.

Sound

Außer der manchmal nervtötenden Musik kriegt man es noch zu hören, wenn sich ein Gegener mit einer Explosion verabschiedet, aber das wars dann auch.

Fazit

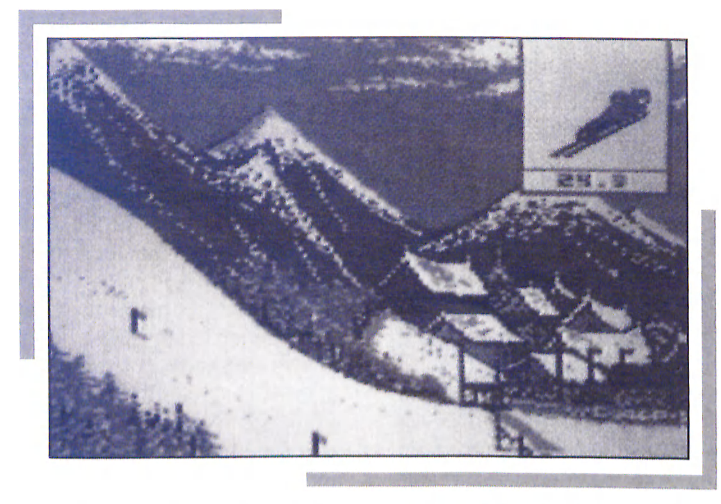
Bei diesem Spiel kommt selbst für Freunde des Genres kein Spaß auf. Nur was für eingefleischte Turtlesfans.

Claas R.

Grafik: 55%	Sound: 42%
Fun: 60%	Gesamt: 55%
Preis: 19.99	ATARI (Mega)ST

Winter Gold

Wintersport-Simulationen gibt es wie Sand am Meer - und alle vier Jahre kommen weitere dazu. Leider gibt es hier kaum Unterschiede: Die verschiedenen Disziplinen laufen meist nach demselben Muster ab.

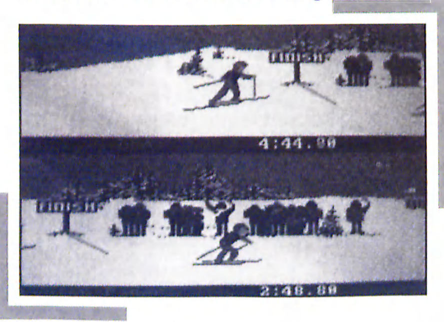


Auch bei der "anspruchsvollsten aller Wintersport-Simulationen" ist dies nicht anders. Allerdings kann "Winter Gold" mit einer Vielzahl an Möglichkeiten aufwarten: Laut Packung gibt es 10 Disziplinen zu meistern. Doch wer das Spiel geladen hat, wird, nachdem er sich an der Anfangszeremonie erfreut hat, eines Besseren belehrt:

Es gibt nur 7 Disziplinen, die Packung hat gelogen! Die interessantesn Spiele, Biathlon, Trickski und Bobrennen, finden nicht statt. Also startet man nun mit den Einstellungen: Für die 17 (!) auswählbaren Nationen eines Spielers gibt es je eine hübsche Hymne, dann geht es los.

Rennrodel: Etwas langweilige Disziplin. Die Steuerungsmöglichkeiten sind umfangreich, aber man braucht sie selten: Ohne einen Finger zu rühren, kommt man ins Ziel. Bei anderen Disziplinen läuft es ähnlich, und wenn man schon mal etwas für den Sieg tun muß, dann ist es anstrengendes Hin- und Herbewegen des Joysticks. Für Sprotspiele-Freaks ist dies sicherlich eine erquickende, sportliche Beschäftigung.

Ein echter Lichtblick: Die hübsche Aufmachung - und der "Eiskunstlauf". Hier kommt echtes Lampenfieber auf. Außer der plötzlichen Geschlechtsumwandlung (hier steuert man eine Frau) ist diese Disziplin realistisch und entsprechend schwer.



Grafik

Von schnöder C64-Grafik bis zum Fotorealismus ist alles dabei. Schöne Aufmachung und Menüführung, die sich sehen lassen kann.

Sound

Viel hübsche Musik, aber ansonsten keine aufregenden Effekte.

Fun

Die rechte Motivation fehlt, da die Steuerung teilweise recht schwierig ist. Nur mit mehreren Spielern kommt Freude auf.

Fazit:

Nichts Neues, das ist klar, doch dafür ist "Winter Gold" für dieses Genre ziemlich abwechslungs- und umfangreich. Besonders, wenn man mit mehreren Leuten spielt, kann ein heiden Spaß aufkommen.

C.R.&H.S.

Grafik: 63%	Sound: 64%
Fun: 68%	Gesamt 67%
Preis: 39.- DM	ATARI ST & STE



Nighthunter

Spielesammlung Winning 5

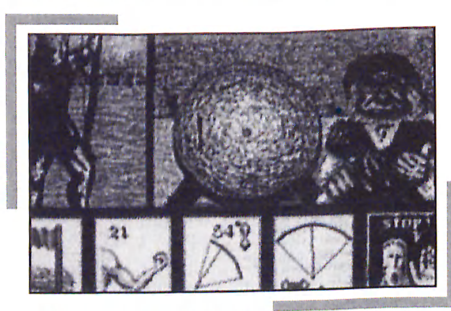
Nighthunter:

"Wenn sie schon immer davon geträumt haben, sich in einen Vampir, eine Fledermaus oder Werwolf zu verwandeln, um sich auf dem Friedhof zu begeben..." Die Grafik ist zwar nicht gerade berauschend, aber der gruselige Sound und das unbeschreibliche Gefühl, das sich beim Aussaugen eines Gegners einstellt, lassen Freude aufkommen.

Gesamt: 76%

Sir Fred:

Unser stolzer Ritter Fred hat sich verliebt, aber ein eifersüchtiger Gnom hat ihn "geschrumpft", so daß Freds Angebetete ihn verließ. Ihr seid dran und müßt in Jump'n'Run-manier grafisch

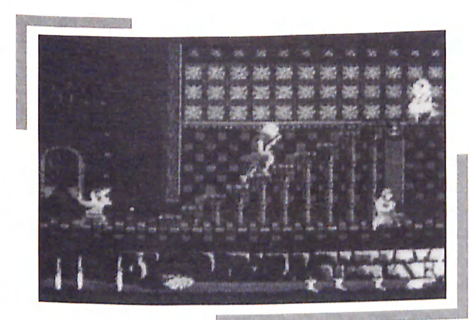


sehr gut gestaltete Levels mit vielen kleinen Kobolden überwinden, um eure alte Form wieder anzunehmen. Der Sound (nur Samples!) ist sehr gut gelungen, und der Spielspaß bleibt ebenfalls nicht auf der Strecke, so daß man dieses Spiel getrost als das Beste in der Sammlung bezeichnen kann.

Gesamt: 84%

Iron Lord:

Ein Action-Adventure im Mittelalter. Um den Thron zurückzugewinnen, müßt ihr eure adelige Herkunft in einigen



Wettkämpfen unter Beweis stellen. Es erwarten euch die mittelalterlichen Bogenschießen, Armdrücken und 3D-Schwertkämpfe. Mäßiger Sound, akzeptable Grafik.

Gesamt: 69%

Twinworld:

Ein kleiner König muß sein Volk aus den Klauen eines satanischen Druiden befreien. Das tut ihr, indem ihr durch einen Level nach dem anderen hüpft und die kleinen Ungeheuer, die sich euch in den Weg stellen, mit Blasen beschießt.



Ganz gute Grafik, nicht sonderlich aufregender Sound.

Gesamt: 71%

Puffy's Saga:

Ihr reist wahlweise als männlicher oder weiblicher Pfannkuchen durch die Level, müßt alle Pad Goms auf eurem Weg verschlingen, lästige Geister loswerden, den Drachenflammen entgehen und entweder Puffyn oder Puffy, euer Gegenstück, wiederfinden. Keine gute Grafik, aber witziger Sound.

Gesamt: 63%

Fazit:

Winnig 5 ist schon deswegen ein tolles Paket, weil der Spiele-Fan zu einem Preis von knapp 40.- DM eine umfangreiche ST(E) Sammlung erhält!

Claas R.

Bezugsquelle dieser Spiele:

Markert Computer
Eichholzweg 11
97922 Lauda

Lesen Sie im zweiten und letzten Teil unseres ST-Spiele-Spezials über die Knüller: Civilisation, Zero 5, Formula 1 Grand Prix, Elite II uvm...

Aus dem Land des Soccer: TEAM

Sportspiele-Hits wie z.B. Micropose-Soccer und Kick-Off oder Sensible Soccer waren in den vergangenen Jahren echte Verkaufsschlager für ATARI und Amiga. Mit TEAM soll ein würdiger Nachfolger entwicklet worden sein. Die englische ATARI-Zeitschrift "ST-Format" spricht sogar von der besten Fußballsimulation aller Zeiten. Die Technischen Daten deuten darauf hin, daß dies ein Knüller-Spiel werden könnte, doch lesen Sie selbst...

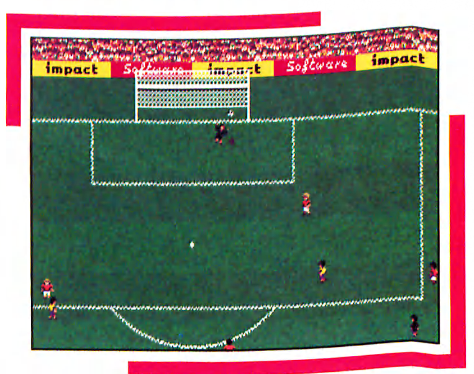


Für alle diejenigen, die in der Vergangenheit Kick-Off 1/2 gespielt haben, werden mit der Bedienung von Impact's "TEAM" gleich bestens vertraut sein. In Bezug auf das gesamte Geschehen hat der Spieler einen Blick aus der Vogelperspektive. Der Bildschirminhalt besteht aus einem Teilausschnitt des gesamten Spielfeldes, wobei das Scrolling schier unglaublich soft ist.

Der Spieler erhält die Möglichkeit, seine Lieblingsmannschaft aus der englischen Liga, oder aus den Teilnehmern der Fußball-WM'94 zu wählen. Die einzelnen Mannschaften bestehen dann aus jeweils 22 individuellen Spielfiguren deren Qualitäten sehr differenziert sind. Angefangen von der Ausdauer, Geschwindigkeit, Haar- und Hautfarbe, bis hin zur Trikot-Nummer - die Programmierer haben einfach auf alles geachtet. Vor dem Spielbeginn können Sie als Trainer die Taktik Ihrer Mannschaft bestimmen. Hat ein offensiver Beginn einmal zu Gegentoren geführt, ist es kein Problem, die Taktik umzustellen. Bedienung: Haben Sie einmal den Ball, so können Sie damit "herumdribbeln" - um den Ball zu schießen, wird der Feuerknopf betätigt. Im Gegensatz zu älteren Spielen ist es jedoch nicht möglich, den Gegner durch eine komplette Drehung um die eigene Achse abzuhängen, ohne dabei den Ball zu verlieren. Impact-Software legte größten Wert darauf, daß in diesem Punkt (wie auch in vielen anderen) größtmögliche Realitätsnähe gewahrt bleibt. Um dies zu erreichen, muß natürlich auch das Schuß-Feeling stimmen. Durch Betätigen des Feuerknopfes den Ball "kicken". Je länger man den Kopf gedrückt hält, desto härter wird der Schuß. Ein kurzer Paß sollte also durch kurzes Drücken des Knopfes getätigt werden, wobei die Richtung durch die Ausrichtung des Joysticks bestimmt wird. Möchten Sie, daß der Ball von der Spielfläche abhebt, wenn Sie schießen, brauchen Sie den Knüppel nur in die entgegengesetze Schußrichtung zu ziehen. Selbstverständlich kann man Bälle auch geschickt anschneiden und so teilweise spektakuläre Torszenen erreichen.

Anfangs foult man die Gegner und kassiert massenhaft Gelbe- und Rote-Karten oder man schießt vielleicht sogar mal ein Eigentor - doch schon bald hat man den "Dreh" raus, so daß Fußball der feinsten Art dabei herauskommt. Letzteres ist auch das Besondere an TEAM. Es bietet eine sehr realistische Fußballsimulation, mit allem, was dazugehört. Die Schüsse können ebenso wie die Pässe, sehr präzise kontrolliert werden. Sogar Schieds- und Linienrichter sind mit von der Partie, wenn es darum geht, Fehler der Spieler zu erkennen.

TEAM ist tatsächlich eines der umfangreichsten und bedienungsfreundlichsten Fußballsimulationen. Der Spieler kann nicht nur die Mannschaft sondern auch eigene Ligen zusammenzustellen. Bei Cup-Spielen wird sogar das entscheidende Elfmeterschießen geboten. Will man die besten Sequenzen aus dem Spiel betrachten, so schaltet man die Zeitlupenfunktion ein. Diese erlaubt es sogar alle guten Szenen zusammenzusetzen. Ein Fußballmatch kann schon zu einer wahren Schlacht ausarten wenn es beginnt zu regnen und das Spielfeld rutschig wird. Für "Falconisten" gibts bald ein sehr preiswertes, stark optimiertes Update.



Bezugsquelle:
FALKE Verlag (siehe Impressum)
fon 0431 - 245 321
fax 0431 - 242 570

Aus rechtlichen Gründen weisen wir Sie darauf hin, daß TEAM vom Herausgeber dieser Zetischrift in Deutschland vertrieben wird.

Tips & Tricks für Jaguar-Freaks

Theme Park

Man wartet bis zum 1. Dezember und stelle dann die Spielgeschwindigkeit auf -20. Danach kauft man in diesem Monat so viele Geisterhäuser, wie es geht, am Ende des Jahres verkauft man den Park und hat ordentlichen Profit gemacht. Dies kann man beliebig oft wiederholen...

"Entwickler-Bug"

Für diesen Cheat sollte man genügend Grundkapital haben (siehe oben). Zuerst sollte man 9999 Geldeinheiten in die Entwicklung der Geschäfte stecken, nach 2 1/2 Jahren ist die Entwicklung abgeschlossen und man steckt seine 9999 Geldeinheiten in neue Fahrgeschäfte und siehe da - nach nur einem Monat Entwicklungszeit stehen ALLE Fahrgeschäfte zur Verfügung! Danach können andere Sachen entwickelt werden...

Double Dragon 5 Countdown

Wirbel: zurück (1,5 Sekunden), vorwärts + Kick Laser-Shot: zurück (1,5 Sekunden), vorwärts + Punch Missile-Shot: vor, schräg unter vor, unten + Kick Rocket: vor, vor + Kick Laserkanone: unten, schräg unten zurück zurück + Punch

Bruce Lee

Dragon Shock: zurück (1,5 Sekunden), vorwärts + Punch

weitere Moves:

vor, schräg unten vor, unten + Punch vor, vor + Punch unten, schräg unten zurück, zurück + Punch

Jimmy Lee

Dragon Fire: zurück (1,5 Sekunden), vorwärts + Punch

weitere Moves:

vor, schräg unten vor, unten + Punch vor, vor + Punch unten, schräg unten zurück, zurück + Punch

Sickle

Energy Blade: unten, schräg unten vor, vor + Punch

weitere Moves:

zurück (1,5 Sekunden), vorwärts + Punch unten, schräg unten zurück, zurück + Punch vor, unten schräg vor, unten + Kick

Sekka

Claw Roll Attack: unten, schräg unten zurück, zurück + Punch

weiterer Move:

unten, schräg unten zurück, zurück + Kick

Bones

Claw Roll Attack: vor, unten schräg vor, unten + Kick

weitere Moves:

zurück (1,5 Sekunden), vor + Punch unten, unten schräg zurück, zurück + Punch

Dominique

Moves:

unten, unten schräg zurück, zurück + Kick vor, schräg unten vor, unten + Kick unten, unten + Kick

Jawbreaker

Flying Headbutt: vor, vor + Punch

weitere Moves:

vor, schräg unten vor, unten + Kick zurück (1,5 Sekunden), vor + Punch unten, schräg unten zurück, zurück + Punch

Val d'Isere

Wechelt zum Modus:Select Screen und gebet folgendes ein: 4, 0, 8, 5, 7, 4, 1, 4. Es erscheint ein Menü, das sich eigentlich von selbst erklären sollte...

Syndicate

Probiert mal "TO THE TOP" als Firmenname aus!!



Messebericht ETCS

Die größte europäische Messe für Innovationen aus dem Bereich der Unterhaltungselektronik findet regelmäßig in London statt.

In diesem Jahr wurde dieses Spektakel mit viel Spannung erwartet, da neben einer Menge neuer Spiele und dem CD-ROM-Laufwerk für den Jaguar, auch die neuen Konsolen von Sega und Sony vorgestellt werden sollten.

Unsere Redakteure besuchten zwei Tage lang diese Messe, um Ihnen die neusten Nachrichten aus London präsentieren zu können.

Manchmal steht eine Reise schon von Beginn an unter keinem besonders guten Stern. Bereits der Flug nach London in einer zweimotorigen Proppelermaschine erwies sich als äußerst stressig und nervenaufreibend, war aber, verglichen mit der ECTS, als eher harmlos und erholsam zu bezeichnen.

Aus Platzgründen wichen die Organisatoren der diesjährigen Messe nämlich auf eine weitaus größere Halle aus. Die ECTS in die Grand Hall at Olympia zu verlegen war eigentlich eine gute Idee, gleichzeitig aber nahezu jedem Spielefreak die Tore zu öffnen stieß nicht bei allen Ausstellern und Fachbesuchern auf positive Resonanz. An gemütliche Insidergespräche war so natürlich kaum noch zu denken. Dennoch nahmen sich die verantwortlichen Mitarbeiter von Atari viel Zeit, sich mit uns über die Zukunft des Jaguar, neue Entwickler und kommende Spiele zu unterhalten.

Auffallend war die positive Stimmung, die sich um den Stand der Raubkatze breit- machte. Atari ist seit der Senkung des Verkaufspreises der 64Bit-Konsole in den USA auf 149.- bis 159.- US-Dollar mit den Absatzzahlen sehr zufrieden. Eine überarbeitete und dadurch auch kostenoptimierte Platine zeichnet sich für diesen Preissturz verantwortlich. Außerdem war man stolz auf einen neuen Entwickler, denn nur ein paar Tage vor der Messe trug sich der Branchenriese **Acclaim** in die Developerlisten des Jaguar ein. Vorläufig sind drei Spiele geplant: **NBJ Jam - Turnament Edition** und **Frank Thomas „Big Hurt“ Baseball** werden die ersten beiden Titel sein und sollen noch in diesem Jahr erscheinen. Über das dritte Game wird noch entschieden. Fest steht nur, daß damit erst 1996 zu rechenen ist. Leider konnte man uns nicht sagen, ob Acclaim diese Spiele selbst umsetzt oder ob Atari dies übernimmt.

Bestätigt wurden auch Verhandlungen mit **Electronic Arts**. Der Spezialist für qualitativ hochwertige Sportspiele liebäugelte bereits seit geraumer Zeit mit dem Jaguar. Leider hatte sich aber EA bis zur ECTS noch nicht entschieden, ob und wann man mit Umsetzungen ihrer Hits auf dem Jaguar rechnen kann.

Eigentlich rechneten alle Besucher mit der Präsentation des CD ROM's. Leider mußte aber der Veröffentlichkeitstermin erneut verschoben werden. Dafür gab es eine simple Begründung: **Blue Lightning**, das Spiel, das dem CD ROM beiligen soll, war einfach noch nicht fertig. Selbst John Skruch, der extra von Atari USA nach England zu ATD abkommandiert wurde, konnte daran nichts ändern.

Dennoch war es schade, daß Atari weder das CD ROM noch die Virtual Light Machine gesondert ausstellte.

Viele Spiele am Stand liefen allerdings direkt von CD ab.

Im Gegensatz zur Konkurenz zeigte Atari eine fast als erstaunlich zu nennende Anzahl neuer Games. Sah man auf dem riesigen Stand von Sony nur circa ein halbes Dutzend Spiele (diese allerdings auf mehr als achtzig Monitoren), so waren es am Ataristand derer elf.

Hauptblickfang war **Rayman** von UbiSoft, das man auf einem besonders großen Monitor testspielen dürfte siehe Preview in der ATARI-Inside 3/95). Das Edel-Jump'n'Run machte nicht nur grafisch einen ausgezeichneten Eindruck, auch die Spielbarkeit begeisterte so manchen Besucher. Allerdings war der Schwierigkeitsgrad nicht ganz niedrig. UbiSoft bestätigte auf Anfrage, daß die Jaguarversion die erste ist, die den Weg in die Läden finden wird. Als Erscheinungstermin wurde uns der Mai genannt.

Auch **Soul Star** von **Core Design** wußte zu gefallen. Der 3D-Shooter dürfte einigen Lesern bereits vom Mega CD her bekannt sein. Die Jaguarversion, die auf CD ausgeliefert wird, bestach durch gute Grafik und tollen Sound. Außerdem wurden die Videosequenzen komplett neu auf Workstations berechnet. Vierzehn von neunzehn Missionen waren bereits anwählbar. Soul Star soll im Mai erscheinen.

Das oben bereits erwähnte **Blue Lightning** von **ATD** wirkte grafisch noch etwas schwach auf der Brust, konnte technisch und spielerisch aber durchaus Akzente setzen. Die netten Intro- und Zwischensequenzen waren wirklich sehenswert. Wer Blue Lightning auf dem Lynx mochte, der wird diese Version für den Jaguar mit Sicherheit lieben.

Ein großer Hoffnugsträger von Atari



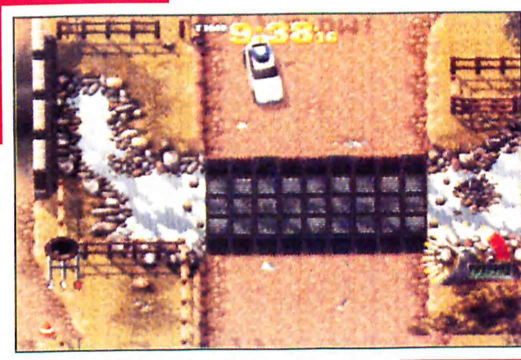
Nach der Einigung mit SEGA darf ARARI bis zu 5 SEAGA-Spiele pro Jahr für den Jaguar umsetzen. Doytona USA steht auf der Projekt-Liste ganz oben.

konnte nicht ganz überzeugen. Fight For Life hatte es aber auch wirklich schwer, denn nebenan am Sonystand konnte man einen Blick auf **Toshinden** und **Tekken** werfen. Leider sahen die Kämpfer von Fight For Life nicht ganz so beeindruckend aus wie die Prügelknaben auf der Playstation, von ruckeliger Grafik konnte aber nicht die Rede sein. Man hatte nie das Gefühl, daß der Bildaufbau nicht schnell genug sei. Auch die Steuerung war durchaus gut gelungen. Die einzigen Haken an FFL waren das Design und die nicht besonders schönen Texturen der verschiedenen Fighter. Vom Endresultat können sich die Fans dieses Genres ebenfalls ab Mai selbst überzeugen.

Beim zweiten Prügelspiel am Stand von Atari handelte es sich um **Ultra Vortex** von **Beyond Games.** Dieses 2D-Game konnte und wollte seine Ähnlichkeit zu M*rta* *omat nicht verleugnen. Die Animationsphasen der Kämpfer waren aber nicht ganz so flüssig. Dafür war, verglichen mit Kasumi Ninja, die Spielbarkeit um Längen besser. Ultra Vortex erscheint im Mai auf Modul.

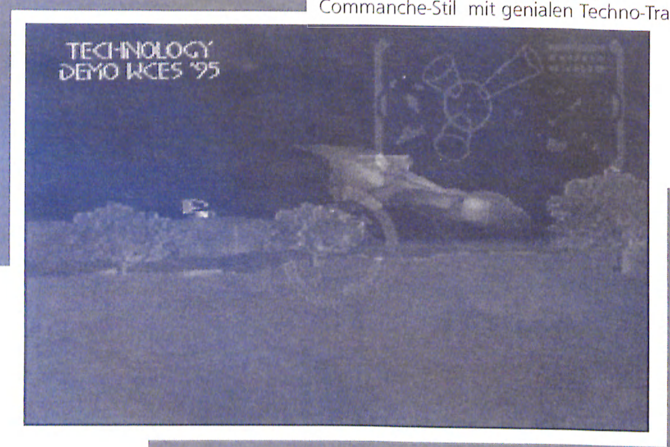


In Sachen Rennspiele ging Atari gleich mit drei Neulingen an den Start. Das langersehnte **Super Burnout** sah sehr beeindruckend aus. Das Motorradrennen glich Super Hang On, dem Spielhallenklassiker von SEGA, extrem stark. Neu an Super Burnout war allerdings der Zwei-Spieler Modus, in dem der Bildschirm zweigeteilt wurde. Die Grafik war rasend schnell aber auf die Dauer ein wenig eintönig. Viele Grafikblöcke am Streckenrad wiederholten sich doch recht oft. An der ausgezeichneten Spielbarkeit gab es jedoch keinen Zweifel. Super Burnout wird übrigens sowohl auf Modul als auch auf CD, in einer erweiterten Version, erscheinen. Die CD folgt allerdings erst etwas später. Angepeilter Veröffentlichungstermin ist Juli oder August dieses Jahres.



Trotz der „altmodischen" Perspektive ein riesiger Spaß: Power Drive Ralley

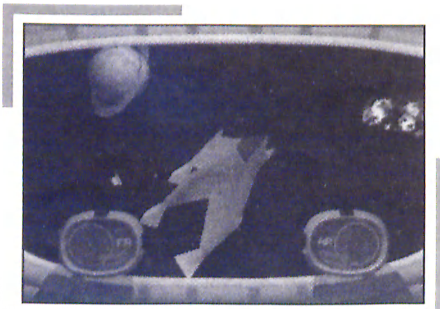
Etwas enttäuschend war die Präsentation von **Formula 1** aus dem Hause Te-



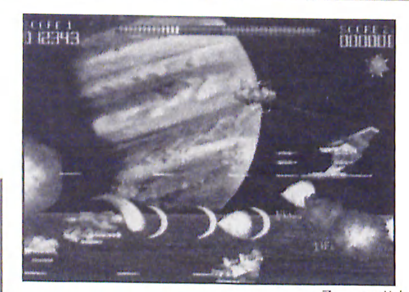
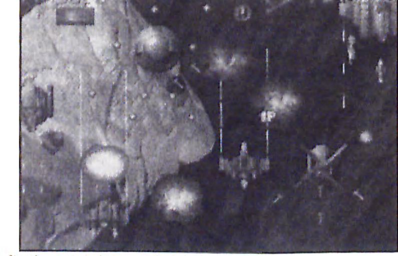
Hover Hunter, ein schnelles 3D-Spiel im Commanche-Stil mit genialen Techno-Tracks

que. Das Rennspiel erinnerte stark an Checkered Flag. Die Rennwagen sahen zwar entschieden besser aus, die Geschwindigkeit der Grafik ließ aber doch zu wünschen übrig. Lediglich die Spielbarkeit war etwas besser als beim erfolglosen Vorgänger. Auch Formula 1 verfügte über einen Zwei-Spieler Modus mit gesplittetem Bildschirm, leider wurde der Grafikaufbau dadurch aber extrem gebremst. In dieser Form ist Formula 1 keine ernsthafte Konkurrenz zu Spielen wie **Ridge Racer** oder **Virtua Racing**. Bis zur Veröffentlichung auf CD im September hat das Team von Teque allerdings noch ein Weilchen Zeit.

Drittes Game im Kreise der Rennboliden war **Power Drive Rally** von **Rage Software**. Hierbei handelte es sich um eine gelungene Rallysimulation, in der der Spieler von oben auf den zu absolvierenden Kurs schaut. Sechs unterschiedliche Autos werden in der Endversion, die im Sommer auf Modulbasis erscheint, zur Auswahl stehen. Außerdem sorgen 24 verschiedene Rennstrecken für die nötige Abwechslung. Zu den bemerkenswertesten Features von Power Drive Rally zählen die netten Grafik- und Soundeffekte. So werfen alle Objekte echte Schatten und in Wasserpfützen spiegeln sich sagar die Wolken. Außerdem warnt der Beifahrer den Piloten vor gefährlichen Kurven und anderen Gefahrenstellen.


Battelsphere

Bleiben wir noch einem Moment bei den Sportspielen. Die Basketballsimulation **White Men Can't Jump** wartete mit einer interessanten Kameraperspektive auf. Abhängig vom Standort des eigenen Recken veränderte die Kamera lustig ihre Position und zoomte rein und raus. Ein wirklich sehenswerter Effekt der sich auch nicht negativ auf das



Zzyrox II ist ein grafisch genialer und spielerisch verbesserter Nachfoger zu Crescent Galaxy.

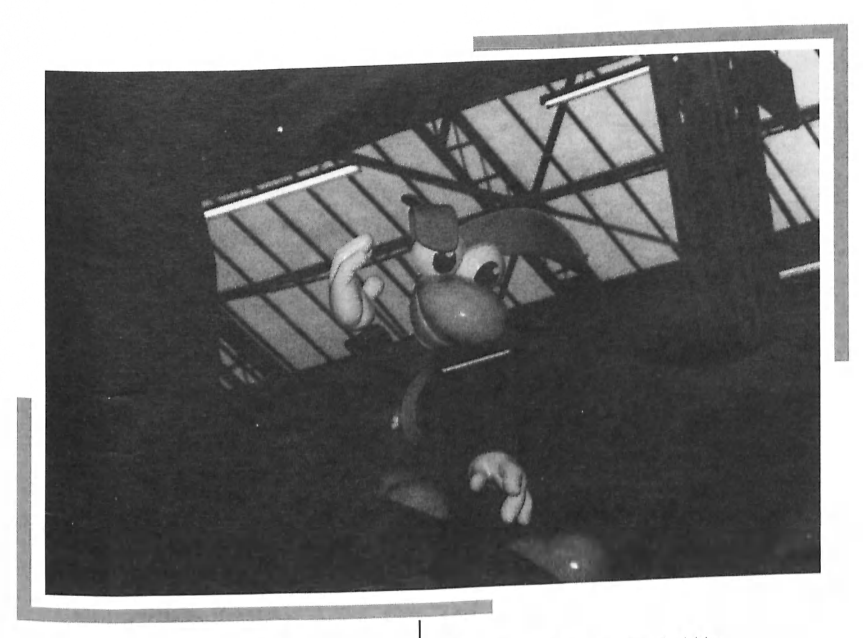
Spielgeschehen auswirkte. Vier verschiedene Plätze standen zur Wahl. An der Steuerung könnte man aber noch ein wenig feilen. White Men Can't Jump gehört aber in die erste Liga der Sportsimulationen auf dem Jaguar und soll im Mai auf Modul erscheinen.

Positiv überraschte auch **Highlander – The Last Of The Macleods**. Basierend auf der Zeichentrickserie (nicht auf dem Film), erinnerte das Spiel stark an **Alone In The Dark**. Besonders hervorzuheben war hier aber die genial durchdachte Steuerung der Spielfigur. Selten zuvor konnte man sich so einfach in einer 3D-Welt bewegen. Außerdem war Stephen Mitchell, Manager von **Lore Design** und gleichzeitig Mitglied des vierzehnköpfigen Entwicklungsteams von Highlander, mächtig stolz auf das gelungene Z-Buffering. Dieses ermöglichte dem Helden, sich nahtlos in die vorberechneten Hintergründe zu integrieren. Stand zum Beispiel ein großer Felsen im Bildvordergrund, so lief die Spielfigur auch tatsächlich dahinter vorbei. Zwischenzeitlich wurden nette Zeichentricksequenzen von der CD eingespielt. Von der Highlander-Serie sind noch zwei weitere Titel geplant. Freuen wir uns aber erst einmal auf den ersten Teil, der laut Aussage von Stephen, im Juni den Weg in die Regale finden wird.

Von **Varuna's Vorces**, einem Actionrollenspiel auf CD ROM war außer einem hervorragenden Intro noch nicht viel zu sehen. Über das Spiel selbst konnten wir uns leider noch kein Urteil bilden.

Speziell für uns öffnete Atari ihre geheime Modulbox und ermöglichte uns einen Blick auf **Hover Hunter** von **Hyper Image**. Dieses Voxelspaceabenteuer befand sich, genau wie Varuna's Forces, noch in einem sehr frühen Stadium. Die Grafik erinnerte ein wenig an den Hubschraubersimulator Comanche auf dem PC. Auch die Geschwindigkeit war hoch, allerdings befanden sich noch keine Gegner im Spiel. Am Stand von **21th Century Entertainment** konnten wir **Pinball Fantasies** genauer unter die Lupe nehmen. Grafisch hat sich gegenüber der PC- und der Amigaversion kaum etwas geändert. Lediglich die Anzahl der Farben (32000) und der Sound wurde verbessert. An der Spielbarkeit dieses Ausnahmeflippers gab es aber nicht den geringsten Zweifel.

Neben diesen Titeln, die alle schon



Diese große Rayman-Plastikfigur könnte schon bald in unseren Kaufhäusern stehen und viele junge Leute anlocken!

recht weit fortgeschritten waren, zeigte Atari auf zwei Monitoren noch weitere Games, die sich momentan in der Entwicklung befinden. Kart von Cyberdreams hatte große Ähnlichkeiten mit Super Mario Kart auf dem SNES. **Konan**, ein Beat'em'Up von Atari, erinnerte an Prügelgames wie **Final Fight** oder **Golden Axe**. In der Demo konnten sich zwei Spieler gleichzeitig mit einer Horde wilder Barbaren herumprügeln. **Creature Shock** von **Argonaut** war ebenfalls nur auf Video zu sehen, genau wie **Primal Rage** von **Time Warner**, wobei es sich hier eindeutig um Sequenzen des erfolgreichen Automaten handelte. Gezeigt wurden außerdem noch einige Ausschnitte von Demolition Man. Aber auch hier waren wir uns nicht ganz sicher, ob es sich bereits um die Jaguarversion handelte.

Eigentlich hatten wir uns auf den ersten öffentlichen Auftritt von **Jeff Minter's Defender 2000** gefreut. Leider tat uns Atari nicht diesen Gefallen. Lediglich ein kleines Video der Defender Plus-Variante war zu sehen. Wirklich schade aber dennoch sehenswert.

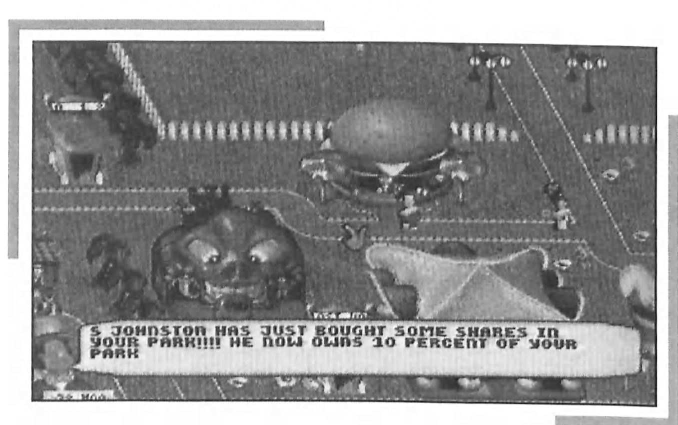
Neben vielen Besuchern ließen sich auch einige Entwickler am Jaguarstand sehen. Julian Eggebrecht von **Factor 5** ging sehr kritisch mit den gezeigten Titeln um. Leider blieb uns Factor 5 bis heute den Beweis schuldig, daß sie es besser können. Marc Rosocha von Eclipse zeigte sich weiter optimistisch und voll überzeugt von der Hardware der Raubkatze. Marc hatte bereits eine kleine Demo von **Iron Soldier II** in seiner Jackentasche. Der Nachfolger des Battlemechspektakels verfügt über mehr Textures, gerenderte Zwischensequenzen , neue Gegner und Gebäude und CD-Sound. Außerdem hat sich die Darstellungsart des Bodens geändert. Eclipse benutzt dafür nun den vom SNES her bekannten Mode 7-Effekt. Francois-Yves Bertrand, der Entwickler von Fight For Life, hat nach eigener Aussage kein besonders großes Interesse an einer Konvertierung weiterer SEGA-Titel. Er möchte sich lieber auf ganz neue Spiele konzentrieren. **Auch Kaiko** und **Software 2000** schauten kurz vorbei. Leider konnten wir aus ihnen keine Neuigkeiten herauskitzeln.

Fazit: Viel Licht und nur ein wenig Schatten am Stand von Atari. Niemand kann sich mehr über fehlende Software für den Jaguar beklagen. Auch qualitativ ist ein Aufwärtstrend nicht zu übersehen. Hauptvorteil des Jaguar im Vergleich mit der Playstation und dem Saturn ist der Preis. 800 DM für ein Videospiel sind einfach indiskutabel. Hier muß und wird Atari auch auf dem deutschen Markt Zeichen setzen. Der Kampf um Europa und die USA hat begonnen. Hoffen wir, daß der Jaguar den Erfolg erhält, den er verdient.



Das brandneue Six-Button-Joypad von ATARI wird bald erhältlich sein.

Stefan Kimmling



Theme-Park

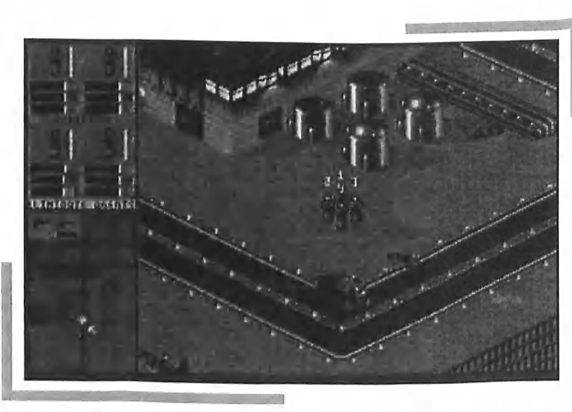
Von den Machern des legänderen Poulous kommt Theme Park, eine gelungene Jahrmarkt-Simulation. Aufgabe des Spielers ist es, einen großen Vergnügunspark, mit allem was dazugehört, aufzubauen. Hierzu zählen Imbißbuden, Karusells und schließlich fähige Angestellte. Dies ist jedoch nicht durch einfaches Klicken getan, denn Theme Park ist eine komplexe Wirtschaftsimulation. D.h. daß Sie sich zunächst einen passenden Standort mit verünftiger Infrastuktur irgendwo auf der Erde aussuchen müssen. Die einzelnen Plätze haben auch unterschiedliche Preise. Ist ein Platz erstanden, besitzen Sie eine große Rasenfläche mit einem Eingangstor - mehr nicht. Der Spieler muß nun Wege, Buden, Fahrgeschäfte usw. aufstellen. Da die Möglichkeiten anfangs relativ eingeschränkt sind und die Besucher schon bald murrend das Areal verlassen, bietet es sich an, durch eine Investition in die Erforschung neuartiger Attraktionen für einen gehobenen Anreitz zu sorgen. Wie erfolgreich Ihre Unternehmungen gerade sind, sehen Sie auch einem Spezialschirm, der zeigt, wieviele Besucher z.Z. im Park sind, ob diese auch zufrieden sind usw. Schließlich gibt es jeweils zum Jehresende eine mehr oder weniger zufriedenstellende Billanzierung der Geschäftsjahres. Sollten Sie gut gewirtschaftet haben, steht Ihnen sogar eine Prämie ins Haus.

Fazit: Bullfrog ist es gelungen, eine komplexe Simulation in ein gelungenens Computerspiel umzusetzen. Da das gesamte Spiel in Echtzeit abläuft, kann es sein, daß man viele Stunden am Stück wie gebannt vor der Mattscheibe sitzt und stets versucht, die Situation der eigenen Firma zu verbessern. Es entsteht ein Suchtfaktor wie bei den Colbies im Denver-Clan. Ein großes Manko ist die Tatsache, daß der Spielstand nicht jederzeit abgespeichert werden kann. Nur wer seinen Park veräußert, kann seine Finanzielle Lage auf dem Modul registrieren, um zu einem späteren Zeitpunkt weiterzuspielen.

Thomas Ehlers

Grafik 80%
Sound 75%
Gesamt 85%

Syndicate



Eine neue Umsetzung eines 16-bit Klassikers für den Jaguar

Bei Syndicate ist man Leiter eines Syndikats und muß versuchen, eine in 50 Bezirke aufgeteilte Welt unter seine Herrschaft zu bringen. Dies ist leichter gesagt, als getan, denn sieben weitere Syndikate verfolgen das gleiche Ziel. Beginnen kann der Spieler, indem er sich einer der offerierten Missionen aussucht und daraufhin versucht, den Auftrag auszuführen. Hierzu stehen bis zu vier Agenten zur Verfügung, die individuell ausgerüstet werden müssen. Ob nun verschiedene Waffen, Medizin oder gar ein Übezeugungmittel, mit dem die Gegner umgestimmt werden können - dem Spieler sind kaum Grenzen gesetzt. Will man z.B. jemanden von den Gegnern abwerben, kann man den Agenten mit einem zweiten Gehirn aus den eigenen Forschungslaboren ausstatten. Soll ein Gegner gleich erledigt werden, empfiehlt es sich, starke Oberarme auszusuchen. Schließlich können Sie sich in die Kampfgebiete begeben, wobei der Spieler aus einer isometrischen Perspektive auf das Spielfeld schaut.

Fazit: Was für ein Glück, daß das Jag-Joypad über 17 Tasten verfügt, die bei Syndicate allesamt auch belegt worden sind. Ansonsten würde man sicherlich leicht die Übersicht über die vielen Funktionen verlieren. Die grafische Aufmachung von Syndicate ist akzeptabel bzw. gut genug, doch das harte Scrolling ist anfangs nervig. Auch die Figuren bewegen sich bei komplexerem Spielgeschehen steilweise sehr langsam. Man wird den Verdacht einfach nicht los, daß die Programmierer wiedereinmal überwiegend den 68000-er programmiert haben. Die 64-bit Fähigkeiten der Raubkatze werden erst dann ausgenutzt, wenn es darum geht, das Spielareal in Echtzeit zu zoomen oder die Atmosphäre mit guten Sounds bzw. guter Musik zu untermalen. Für Strategiefans ist Syndicate sicherlich ein Langzeitspaß.

Thomas Ehlers

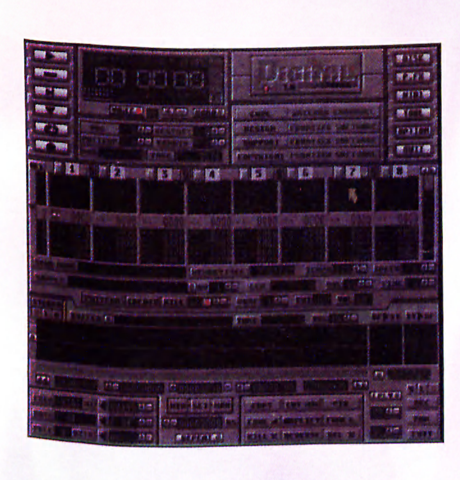
Grafik 62%
Sound 70%
Gesamt 70%



POV-Raytracer

Der super Raytracer für alle Atari-Computer. Schaffen Sie Ihre eigenen dreidimensionalen Landschaften, Häuser uvm. mittels einer Script-Sprache, die als ASCII-Beschreibung mitgeliefert wird.

25.-



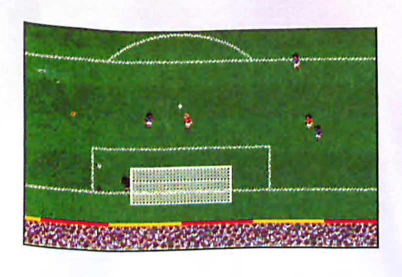
Digital-Tracker:

Ein Tracker mit fantastischen Features:

- 32 Stimmen gleichzeitig
- Midi-Ansteuerung
- umfangreiche Bearbeitungsmöglichkeiten

119.-

Lesen Sie hierzu den Artikel in der ATARI-Inside 4/95



TEAM: Die geniale Fußballsimulation

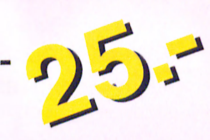
Ein geniales Fußbllspiel für alle ATARI STE & Falcon 030 mit vielen Funktionen, erstklassiger Steuerung & umfangreichen Replay-Funktionen.

65.-

Außerdem bieten wir an:

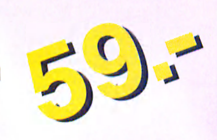
DFÜ-Paket:

6 Disks gefüllt mit den wichtigsten DFÜ-Programmen, angefangen von Faxprogrammen, bis zum Btx-Programm.



Speedo-Fontkonverter:

Konvertieren Sie bequem und schnell Speedo- nach Signum3!-Fonts. Dadurch steht Ihnen eine um hunderte Fonts vergrößerte Library zur Verfügung,



Falke-Verlag - A. Goukassian - Rührsbrook 10 - 24226 Heikendorf
Tel. 0431 - 245 321 - Fax. 0431 - 242570

VORSCHAU 26.07.95

Wir stopfen das Sommerloch...

Interviews...

Für die kommende Sommerausgabe sind eine ganze Menge interessanter Interviews geplant: Gesprächspartner werden u.a. sein: Bob Gleadow von **ATARI**, Peter Konradi von **GE-Soft** (Eagle) usw.

Hardware-Tests...

Nachdem in den vergangenen Ausgaben ein deutlicher Schwerpunkt auf Software-Tests gelegt worden ist, werden wir in der kommenden Ausgabe interessante Neuentwicklungen wie z.B. die neue, schnelle Janus-Karte, das Multiboard uvm. vorstellen.

Bastelanleitungen...

Selbstverständlich setzen wir auch diese Rubrik fort. Interessantes ist geplant - lassen Sie sich überraschen!

Jaguar...

Auch die Freunde des Jaguars sollen nicht zu kurz kommen. Im kommenden Juli wird das CD-ROM-Laufwerk brandaktuell sein, so daß wir einen Überblick über alle CD-ROM-Spiele gewähren!

INSERENTENVERZEICHNIS

Alexander Heinrich 33
Buy(Mr) 47
Carasys 11
Catch Computer 29
COMPO Software 68
Comtex 43
EU-Soft 13
Falke Verlag 32,28
Fair Forum 35
Frontier Software 19
Galactic 39
Heyer & Neumann 10
Hard & Soft 15
Invers Media 50
Jaguar Direkt 67
Lighthouse 7
Lohrum 19
Markert Computer 65
mw electronic 8
XWare 9
Overscan 2
Pagedown 52
PD-Service Eberle 39
Purix 7
Rees & Gabler 29
ROM Logicware 31
Software Service Seidel .. 5, 58
Spielraum 47
TEAM 27
Technisches Kaufhaus 33
US-Electromic 11
VHF-Computer Systeme .. 75
WBW Service 16

Impressum

Chefredakteur: A. Goukassian
Redaktion: N. Seiboth, M. Schmitz, M. Lindenberg

Redaktionelle Mitarbeiter: Nikolaus Ebbinghaus,, Stefan Kimmling, C. Reimer, Martin Lethaus, Frank v. Häfen, Michael Grill, Malte Krug, Thomas Ehlers, Filipe Martins, Leon Steffen, Matthias Wittland, Andreas Fertig, K. Klein,

Redaktion:
Falke Verlag
A. Goukassian
Rührsbrook 10
24226 Heikendorf
Tel.: 0431 - 245 321
FAX: 0431 - 242 570

Verlag:
Siehe Redaktion

Vertrieb:
IPV - Inland Presse Vertrieb
Postfach 10 32 46
20022 Hamburg

Grafische Gestaltung: M. Lindenberg

Titelgestaltung: M. Schmitz

Fotografie: M. Schmitz

Druck: Brandt Offset

Belichtung: CLN - Computer Lasersatz Plön

Bezugsmöglichkeiten:
ATARI-Fachhandel, gut sortierter Zeitschriftenhandel, **Bahnhofsbuchhandel** oder direkt beim Verlag

ATARI Inside erscheint 7 x im Jahr
Einzelpreis: DM 6.80
Jahreabonnement: DM 38.50
Europ. Ausland: DM 60.-
In den Preisen sind die gesetzl. MwSt. und Zustellgebühr enthalten.

Manuskripteinsendung:
Manuskripte jeder Art werden gerne entgegengenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck des Manuskriptes auf Datenträgern der Fa. Falke Verlag - Goukassian. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung.

Hotline:

Dienstags

15.00 - 17.00

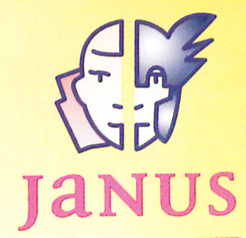
0431/ 245 321

vhf

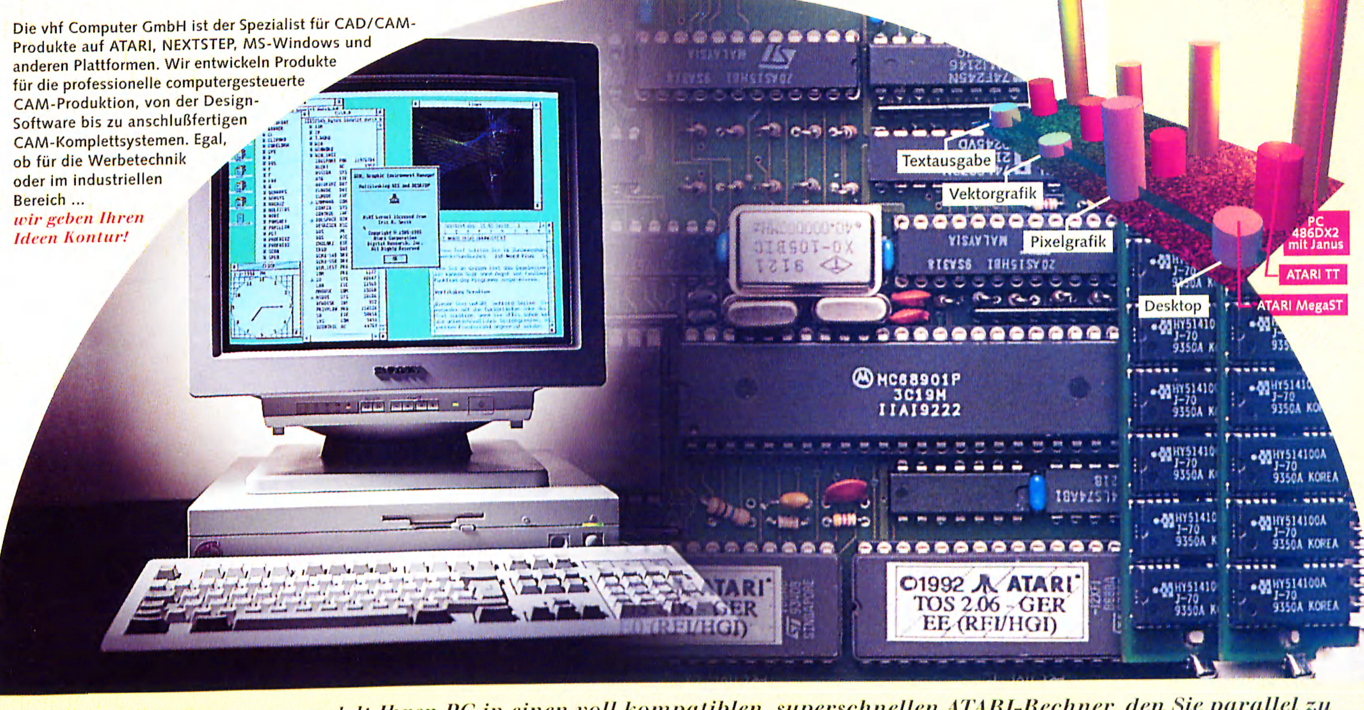
VHF Computer GmbH
Daimlerstraße 13
71101 Schönaich
Germany

Tel.: 07031 . 75019-0
Fax: 07031 . 654031
E-Mail: info@vhf.cube.de

Wir bringen den ATARI-Markt auf den Punkt:

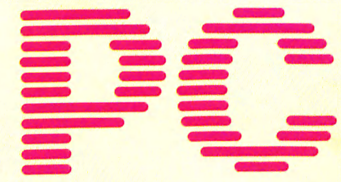


Die vhf Computer GmbH ist der Spezialist für CAD/CAM-Produkte auf ATARI, NEXTSTEP, MS-Windows und anderen Plattformen. Wir entwickeln Produkte für die professionelle computergesteuerte CAM-Produktion, von der Design-Software bis zu anschlußfertigen CAM-Komplettsystemen. Egal, ob für die Werbetechnik oder im industriellen Bereich ...
wir geben Ihren Ideen Kontur!



Die JANUS-Karte verwandelt Ihren PC in einen voll kompatiblen, superschnellen ATARI-Rechner, den Sie parallel zu DOS- und Windows-Anwendungen einsetzen können. Und jetzt nochmal fixer mit 68020 / 25 MHz!

JANUS der ATARI im



Das Konzept

Die Janus-Karte und die Intel-Hardware arbeiten Hand in Hand. Ihre komplette PC-Peripherie kann auf dem ATARI-Desktop in vertrauter Weise genutzt werden: Ob PC-Drucker, PC-Grafikkarten, PC-Schnittstellen, PC-Festplatten – die ganze PC-Welt steht jetzt auch Ihren ATARI-Anwendungen offen. Nur der ATARI-Prozessor, der Hauptspeicher und die ATARI TOS-ROMs sind separat realisiert.

Die Kompatibilität

Da Janus über die gesamte notwendige ATARI-Hardware inklusive Betriebssystem-ROMs verfügt, gibt es praktisch keine Kompatibilitätsprobleme mehr. Software-Emulatoren können einpacken!

Über einfache Software-Updates des Janus-Starters haben Sie Anschluß an Weiterentwicklungen und Verbesserungen. Und beim Einsatz von Windows arbeiten beide Betriebssysteme sogar parallel.

Die Geschwindigkeit

Die Janus-Karte führt im Local-Mode alle ATARI-Programme auf der eigenen Hardware aus. Sogar Programme mit direkter Betriebssystem-Einbindung (z.B. NVDI) laufen so problemlos mit der Mega STE-Geschwindigkeit.

Im Dual-Mode delegiert die Janus-Karte sehr viele Aufgaben an den Intel-Prozessor. Besonders CAD-Software, DTP-Anwendungen und Datenbanken erleben damit eine enorme Beschleunigung:
Bis zu 25 mal schneller als ein ATARI 1040ST!

Die 020-Rakete

Es reicht Ihnen immer noch nicht? Dann brauchen Sie vielleicht doch unsere Janus 020-Karte mit 25 MHz – bis zu 3 mal schneller als die Standard-Ausführung. Und das zum alten Preis!.

Intel
Motorola
PA-RISC
Sparc

Technische Daten:

Prozessor
Motorola 68000 / 20 MHz
Motorola 68020 / 25 MHz

Speicher:
Steckplätze für zwei SIMMs, 70 ns
1 MB, 4 MB, 16 MB

Grafikkarte:
mind. Standard-VGA oder Karten nach dem VESA-Standard

Betriebssystem:
Sockel für 2 ROMs TOS 2.06

Schnittstelle:
ISA-BUS (auch für EISA, VLB und PCI-Systeme geeignet)

Preise:
68000 / 20 MHz 698,– DM
68020 / 25 MHz 898,– DM

logopilot & Two Tribes GmbH, Stuttgart

ZENON PCB

Sie wollen Platinen ohne Ätzen?
ZENON PCB gibt dem Outline-Fräsverfahren eine neue Dimension durch integrierten PostScript-Einsatz. Produzieren Sie schnell und komfortabel Leiterplatten-Prototypen und Kleinserien – kein Belichten, kein Ätzen! Die Frontplatten- und Gehäusebearbeitung erledigen Sie gleich mit. Für NEXTSTEP und MS-Windows.

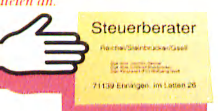


ZENON DTP

Sie wollen Ihren Entwürfen Profil geben?
ZENON DTP läßt Ihre Kreativität nicht mehr am Drucker oder Satzbelichter enden. Grafiken, Logos und Schriftzüge importieren Sie plattformunabhängig aus nahezu allen Grafikprogrammen in ZENON, um auf den unterschiedlichsten CAM-Ausgabegeräten zu produzieren. Für NEXTSTEP und MS-Windows.



Unsere Service-Abteilung fertigt gerne Schilder und Displays aus Ihren DTP-Dateien an.



Fragen Sie einfach mal!

ZENON CUT

Sie wollen einfach nur beschriften?
Willkommen beim kleinen Bruder von ZENON DTP. Für die professionelle Schild- und Display-Produktion auf Schneideplottern ist ZENON CUT der Spezialist zu einem speziell niedrigen Preis. Für NEXTSTEP und MS-Windows.



Sie wollen PC – Sie wollen ATARI

PLATON

Sie wollen PCB Design ohne Kompromisse?
Die ausgereifte Profi-Lösung für Schaltungsentwurf und Leiterplattenentwicklung mit der wohl größten ATARI-Anwenderbasis im industriellen Bereich. Für ATARI und jetzt neu für NEXTSTEP.

Platon

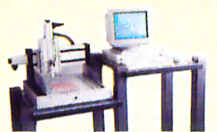
OpenEnd

Sie wollen flexibler konvertieren?
Wir beenden Ihre Konvertierungs- und Ausgabeprobleme mit OpenEnd. PostScript, Illustrator, HPGL, DXF, Gerber – detailgenaue Preview, professionelle Konvertierung in jede Richtung, reibungslose Plotteransteuerung. Für NEXTSTEP und MS-Windows.



CAM-Komplettsysteme

Sie wollen sofort produzieren?
Unsere anschlußfertigen CAM-Komplettsysteme bieten für alle Ihre Produktionsvorhaben eine praxisgerechte Lösung. Angefangen von filigranen Gravieraufgaben bis zur großformatigen Außenwerbung.



CNC-Komponenten

Sie wollen Anschluß an die CAM-Welt?
Wir liefern Ihnen die komplette Bandbreite an CNC-Basiskomponenten. XYZ-Anlagen, Schrittmotorsteuerungen, Bearbeitungseinheiten, Werkzeuge.



Coupon

Schicken Sie mir bitte:
- ○ Janus Prospekt
- ○ Janus Händlerliste

Name:
Straße
PLZ/Ort:
Telefon:

Nachfüllpackung für Ihre Festplatte

1. SpeedoGDOS 5.0 129,-
inclusive 22 Schriften. SpeedoGDOS 5.0 ermöglicht die Benutzung von Type 1-, True Type- und Speedo-Schriften in verschiedenen Programmen mit universellen Druckertreibern und hoher Druckqualität. Weitere, umfangreiche Schriftenpakete verfügbar. Mit SpeedoGDOS 5.0 können jetzt also drei wichtige Schriftenformate verwendet werden.

2. SpeedoGDOS 5.0 Upgrade von 4.X 69,-
incl. 8 neuen Schriften

3. That's write4 399,-
das umfangreiche Textverarbeitungssystem mit Seiten- und Absatzlayouts, Kürzelautomatik, Langenscheidt Rechtschreibkorrektur, Unterstützung von Speedo-, True Type- und Type 1 Schriften, vollautomatisches Einbinden von RTF-Dateien und RTF-Tabellen (!), vielen (Farb-) Grafikformaten u.v.a.m. aus anderen Rechnerwelten - Jetzt in Farbe! Und schneller. Und besser. Und komfortabler. Und...

That's write 4 Upgrade
4. von 1.x/2.x: 119,-
5. von 3.x: 99,-

6. That's write Classic 99,-
der kleine Bruder von That's Write, benötigt nur 1 MB Speicher! Unterstützung von Speedo-Schriften.

7. 1ST WORDPLUS 4.0 199,-
mit Unterstützung von SpeedoGDOS

8. 1ST WORDPLUS 4.0 Upgrade 99,-
von 1ST_WORDPLUS x.x

9. Wörterbücher für That's write und 1ST_WORDPLUS 4.0 je 99,-
Dänisch, Englisch/Amerikanisch, Finnisch, Französisch, Niederländisch, Portugiesisch, Schwedisch, Spanisch

10. That's Adress 2 199,-
ist viel mehr als eine normale Adressverwaltung. Drucken von Umschlägen, Etiketten, Listen, Im-/Export, beliebige Zusatzinformationen, Serienbriefe u.v.a.m.

Utilities

11. VRAM030 99,-
virtuelle Speichererweiterung für 68030-Rechner.

12. SM124-Emulator 79,-
kompatible 640x400 in TT-Hoch. Mit AutoSwitch.

13. ATARI WORKS 149,-
integriertes Softwarepaket bestehend aus Datenbank Tabellenkalkulation, Chartgrafik und Textverarbeitung unter SpeedoGDOS (unter SpeedoGDOS 5.0 ist damit die Verwendung von Speedo-, Type 1- und True Type-Schriften endlich möglich).

14. ATARI WORKS + SpeedoGDOS 5.0 299,-
mit 22 Speedo-Schriften und 40 Bitstream True Type-Schriften

15. ATARI WORKS + Upgrade SpeedoGDOS 5.0 199,-
(von 4.x) mit 8 neuen Speedo-Schriften und 40 Bitstream True Type-Schriften

Fontpakete mit hochwertigen Schriften aus dem renommierten Hause Bitstream:

16. Fontpaket OFFICE mit 100 Speedo-Schriften 99,-
17. Fontpaket GOLD mit 100 Speedo-Schriften 99,-
18. Fontpaket Intro mit 40 Speedo-Schriften 69,-

19. MusiCOM2 Harddiskrecording 159,-
für FALCON030 mit erweiterten Möglichkeiten, zusätzlichen Tools und Jingle Verwaltung

20. MusiCOM 2 Upgrade von 1 99,-

21. TrakCom für den FALCON030 199,-
macht aus Samples Songs, Spots, Ansagen und Filmvertonungen mit Nachbearbeitungsmöglichkeiten. Transponieren in Echtzeit und freie Positionierung im Stereoraum sind selbstverständlich.

22. COMPOnium 149,-
für ATARI ST(E), TT und FALCON erzeugt ganze Partituren per Mausclick mit der schon mitgelieferten Bibliothek (erweiterbar). Instrumentenwechsel mitten in der Partitur oder Transponieren von Jingles sind phantastische Möglichkeiten auch für Nichtmusiker.

23. Zoom 69,-
erstellt mehrfarbige ICONs und konvertiert Windows ICONs für Ihren persönlichen DESKTOP

24. Interface 2.3 + Mydials 129,-
als Resource-Construction-Set bearbeitet RSC-Dateien, Menüs, Dialoge, Alerts, Icons usw. von den gängigen Programmiersprachen.

25. Convector 2 129,-
vektorisiert sw-Grafiken wie IMG, ABM, PCX,BLD, OBJ, PIC, SMP, IFF und PI3 zu den Vektorgrafiken GEM, CVG, EPS und AOB. Als Programm und Accessory.

26. STUDIO CONVERT 99,-
konvertiert SEF, TIFF, GIF, TARGA (TGA), PCX, IFF, DEGAS, NEO, JPEG, PCD, XGA, ART, GEM-IMG, STAD, SPECTRUM, DALI, CRANACH, RAW, MTV DIS.

27. STUDIO PHOTO 99,-
bearbeitet Pixel-Grafiken mit 16,7 Millionen Farben und hat einen integrierten Photo CD Treiber.

28. APEX MEDIA 299,-
ist ein Grafik- und Animationsereignis auf dem FALCON030. Verschiedene Morphing- und Distortions-Modi in konfigurierbaren Videomodi mit eingebauter Ansteuerung für Videodigitizer in FALCON True-Color. Höchste Geschwindigkeit durch volle DSP Ausnutzung (bekannt aus WDR-Computerclub).

29. T-Phone 399,-
für den FALCON030. Ein Komfortanrufbeantworter mit vielen, vielen Möglichkeiten (aufrüstbar zum Voice-Mail-System wie im WDR-Computerclub).

30. Infra-Rot Interface 199,-
für alle ATARI ST(E), TT und FALCON. Aus Programmen heraus kann das Interface externe Geräte (z.B. Videorecorder) steuern. Einfache Anwendung durch lernfähige Software für verschiedenste Funktionen.

31. Overpaint 149,-
das Malprogramm für jeden Tos-Computer. Beim Falcon030 mit DSP-Unterstützung.

32. ARABESK II 249,-
ist ein Vektorgrafikprogramm in 24 Bit Farbe für die Erstellung von Logos, Cliparts u.v.a.m.

33. Formel-X2 149,-
schreibt als Accessory bequem Formeln, die auf Mausclick in die That's Write und andere Textverarbeitung übernommen werden können.

Auflösungs-Erweiterungen

34. Screenblaster III/extern 149,-
die Auflösungserweiterung für den Falcon030.

35. Screenblaster III/inside! 77,-
für Preisbewußte. Nur vier Lötpunkte.

36. Screen-Power-Card 155,-
Screenblaster III/inside im Bundle mit dem 32MHz-Beschleuniger PowerUp2 von Catch.

37. AutoSwitch-OverScan ST 120,-
unser Evergreen. Mindestens 672x480 auf jedem SM124.

38. AutoSwitch-OverScan TT 249,-
832x496 in Farbe für jeden TT.

Multimedia

39. Overlay II 199,-
Multimedia für jeden ATARI-Rechner.

40. Hypermedia-Modul zu Overlay II 99,-
interaktive Präsentation = Hypermedia!

41. FLI-Player-Modul zu Overlay II 79,-
spielt Autodesk/Apex-Media/FLI/FLC-Files.

42. MPEG-Player-Modul zu Overlay II 79,-
spielt MPEG-Filme per DSP. Nur für Falcon030.

43. IR-Modul zu Overlay II 199,-
steuert Ihre Hifi/Audio-Geräte via Infrarot-Sender fern.

44. Overlay II 3-in-1-Paket 299,-
Overlay plus Hypermedia-Modul plus FLI-Player-Modul.

45. FalcoGen Genlock 899,-
Videotitel mit Ihrem Falcon030 oder STE. High Quality.

46. MultiGen VGA-Genlock 989,-
Videotitel mit jedem VGA-Ausgang. TT, Falcon030, PC, Mac.

Bestellcoupon
An der gestrichelten Linie abschneiden

Bequeme Bestellung per Telefon, Fax oder Post. Bezahlen Sie im voraus per Verrechnungsscheck, Euro-Scheck oder Credit-Card. Versandkosten innerhalb Deutschlands sind inbegriffen.

Ich bestelle folgende Artikel (Nr): ___
Ich möchte Infos zu: ___
Name: ___
Straße: ___
Ort: ___
Tel: ___

Bestellcoupon Nr 3/95



Auch unsere Fachhändler führen unsere Produkte

COMPO Software GmbH Deutschland
Vaalser Straße 540, 52074 Aahen
Tel: 0241/ 830 98, Fax: 0241/ 869 22,
Hotline: 0241/ 876 574 (von 13.00 bis 17.00 Uhr)

OverScan
Elbestraße 28/29, 12045 Berlin
Tel: 030/ 623 82 92, Fax: 030/ 623 83 47,
Hotline: 030/ 623 12 67 (von 14.00 bis 18.00 Uhr)